13 a 30 de Dezembro - QUINZENAL
Número 33

Ganhe 1 Playstation

290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Vias do Futuro
www.ciberlandia.

Pókemon
- *O Fenómeno*
- *A Solução*

Tomb Raider IV
- *Os truques*

Entreajuda
Códigos
Magic the Gathering

Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas — Revista participada por todos os leitores interessados

SUPER JOGOS
Ano 2
Edição nº33
Quinzenal
Edição
13 a 30 de Dezembro
de 1999

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Ana Cristina Mauricio

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (21) 793 52 24
Telefax: (21) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
SCARPA Impressores, S.A.
Av.Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet. Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Olá amigos,

Esta é a última edição da Super Jogos!!!
A última sim, mas deste ano, deste século e deste milénio (é obra hem?!!).
Vamos então dar-vos tempo para "saborear" as prendas deste Natal (que seja um Bom Natal para todos vós) e que gozem com a merecida alegria a passagem de ano, que este ano é especial e portanto deve ser comemorada com maior entrega (nada de abusos, hem?!).

Logo depois estaremos junto a vós de novo (isto se a revolta dos computadores - o bug do ano 2000 - não se verificar e as premonições de Nostradamus nos não surpreenderem), com a primeira edição da segunda série da Super Jogos.

Para esta segunda série (a série de edições "dois mil e tal") vamos finalmente fazer uma remodelação na Super Jogos. Remodelação mais baseada no rigor do que na filosofia, pois esta mantém-se inalterável desde o início. Quanto ao rigor sim, impõe-se uma mudança de rumo, com a aplicação das "mil e uma" ideias que vocês nos têm dado, e fundamentalmente a correcção de algumas "metodologias" que podem (e devem) ser melhoradas.

Sem me repetir mais uma vez, todos vós já sabem a que me refiro:

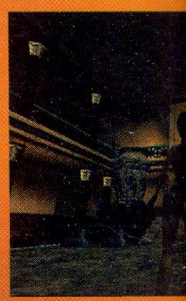
- Ao Clube Super Jogos (e respectivos cartões);
- Ao rigor na publicação de colaborações de mais leitores;
- Ao rigor na repetição indevida de dicas;
- ...

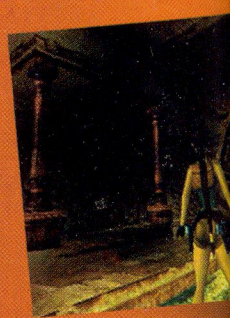
Nada de dramático, portanto, mas apenas alguns "retoques" nesta revista que é de todos nós, e olhem que somamos, em número e em qualidade, uma equipa de que temos motivos para orgulho.

E por este século/milénio chega de blá blá, vamos á acção e...

Festas Felizes e uma óptima entrada no ano 2000 para todos vós!

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt





INDICE

Códigos

Godzilla Generations	24
Sonic Adventures	24
Marvel vs. Capcom	24
Mis. Impossible	24
Toca 2	24
M.D.K.	24
Gangsters	24
Half-Life	24
Hexen II	25
Age of Empire	25
Alpha Cetauri	25
Soul Reaver	25
M.A.X	26
Master of Orion 2	26
GTA2	26
Crash Team Racing	26
Quake 2	26
Turok 2	26
Tomb Raider III	26
Actua Soccer	26
Doom 2	26
V-Rally	26
Re-Volt	26
Crash T. Racing	27
Darkstalkers	27
FIFA 96	27
FIFA 97	27
FIFA 98	27
Ape Escape	27
FIFA 99	27
FIFA 2000	27
C & C	28
Destrega (PSX)	28
MK Gold	28
Speed Devils	28
Champ. Man. 3	28

Cartas

Correio	4
Ajuda	5
Comandos: behind the enemy lines	8
Pequenos anúncios...	9

Opinião

Pharaoh	12
Sonic Adventure	13
GTA2	14
SimCity 3000	14
Tomb Raider 4	14
Flight Simulator 2000	14
Final Fantasy VIII	23

Preview

A invasão Pokémon chegou a Portugal...	10
Sega Rally 2	10
Milenium Soldier: Expendable	10
Virtua Fighter 3 Tb	11
Trickstyle	11
Ready 2 Rumble	11
Toy Commander	11
Nintendo vai lançar novo Game Boy com 32 bits	11
Nem tudo o que é jogo é bom!	18

Solução

Episode 1: the Phantom Menace 2ª parte	16
Dragon Force	19
Pokemon	20

Internet

Internet à borla	29

Magic

Máscaras de Mercádia	30

Próxima edição: 02 de Janeiro de 2000

A ÚLTIMA REVELAÇÃO DE LARA CROFT

Opinião do leitor André Sá

Já começa a ser hábito, não há Natal sem que a nossa amiga Lara nos faça uma visita.

Está de volta a nossa menina bonita de Tomb Raider. Desta vez a aventura passa-se no Egipto, o local mais apropriado para Tomb Raider, Lara aparece com um novo vestuário que aparenta ser de escuteira, dá a entender que é Lara aos seus dezasseis anos. Os inimigos têm melhor aspecto, a iluminação os puzzles ainda melhores; até à data esta é a melhor aventura para Tomb Raider.

Este título já por ai anda, para aqueles que amam as aventuras da Lara Croft. Lara terá ainda mais movimentos, mais armas e transportes (além disso poderá também piscar os olhos e mexer a boca). Movimentos de Lara são actualmente quarenta, movimentos tais como abrir e derrubar portas, ser capaz de subir e balançar-se em cordas (poderá usar as cordas para alcançar plataformas distantes); possuirá uns binóculos e possuirá uma inovadora agenda/filofax que regista qualquer pista ao longo do jogo. Há menos animais neste jogo mas, em vez deles, surgem os mortos-vivos egípcios; os esqueletos são particularmente irritantes uma vez que não podem ser mortos, em vez disso Lara terá de os empurrar para dentro de fossos.

Será que ainda haverá esperança para Lara, após quatro episódios?

Batotas...

Versão PC

Passar de Nível:
Faça a Lara virar-se exactamente para o Norte. Vá ao ecrã do inventário ("inventory"). Veja o compasso e, se este não estiver transparente tente de novo. Vá agora ao "load game". Carregue nas teclas h, e, l, p. Mantenha-as premidas por instantes e largue-as de seguida. Feche o ecrã do inventário ("inventory"). Deverá passar agora de nível

Todas as armas:
Active tudo como "unlimited". Feche o ecrã do inventário ("inventory"). Vá até ao ecrã do inventário. Dirija-se para o maior "medipak". Carregue em w, e, a, p, o, n, s. Mantenha-as premidas por instantes e largue-as de seguida Deverá ter todas as armas.

Tudo ilimitado
Faça a Lara virar-se exactamente para o Norte. Vá ao ecrã do inventário ("inventory"). Veja o compasso e, se este não estiver transparente tente de novo. Dirija-se para o "medipak" mais pequeno.. Carregue nas teclas g, u, n, s. Mantenha-as premidas por instantes e largue-as de seguida Deverá ter tudo ilimitado agora.

Versão PlayStation

Passar de Nível:
Faça a Lara virar-se exactamente para o Norte. Vá ao ecrã do inventário ("inventory"). Veja o compasso e, se este não estiver transparente tente de novo. Vá agora ao "load". Carregue em L1, L2, R1, R2, Cima, e Triângulo. Largue-as de seguida. Feche o ecrã do inventário ("inventory"). Deverá passar agora de nível

Todas as armas:
Faça a Lara virar-se exactamente para o Norte. Vá ao ecrã do inventário ("inventory"). Veja o compasso e, se este não estiver transparente tente de novo. Dirija-se para o maior "medipak". Carregue em L1, L2, R1, R2, Cima, e Triângulo. Deverá ter todas as armas.

Tudo ilimitado
Faça a Lara virar-se exactamente para o Norte. Vá ao ecrã do inventário ("inventory"). Veja o compasso e, se este não estiver transparente tente de novo. Dirija-se para o "medipak" mais pequeno.. Carregue em L1, L2, R1, R2, Baixo, e Triângulo. Deverá ter tudo ilimitado agora.

CORREIO

As vossas palavras fazem a Super Jogos. E, fazem mesmo, pois todo o conteúdo da revista é baseado na vossa participação, e toda a filosofia e inovações se deve às vossas ideias e sugestões.
Portanto, não deixem de nos dizer o que pensam, nem que seja para "reclamar" qualquer ideia vossa que "ainda" não tenha sido posta em prática.
Quando nós não tivermos ideias, quando nós "nos esquecermos", lembrem-nos!!!

E-mail: superjogos@mail.sonet.pt
Correio (não precisa de selo):Clube Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA
CODEX

Desta vez (e porque estamos já a pensar na próxima edição da Super Jogos, a primeira de uma nova era...) vamos deixar-vos apenas com o "presente" que nos fez chegar o Ricardo Serrazinha (autor de uma participação sobre o Final Fantasy, publicada na última edição).
Xau...

AJUDA

Bleem!

Ajuda ao leitor Hugo Monteiro (S. J. 30)
Do leitor Tiago Campos

O "Bleem!" não está à venda em lojas mas sim na Internet. Se o quiseres adquirir tens de ir à Internet e encomendá-lo ou então vais a uma página piratapor tua conta e risco. Eu tenho a versão mais recente do "Bleem!", se o quiseres, envia a tua morada para Tiago Campos - Rua das Gandarinhas, 160 - 4785 Trofa.

Silent Hill

Ajuda ao leitor Carlos Coelho (S. J. 31)
Do leitor António Rocha

No quadro com as letras do alfabeto, tens de escrever ALERT, que corresponde às iniciais dos nomes das pessoas do outro quadro quando postas por ordem de idade (do mais novo para o mais velho).

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Steve Catarino (S. J. 31)
Do leitor José Chícharo

Nesta passagem em Junon dirige-te a um outro submarino, se perdeste a outra prova do submarino vermelho. Este cão desaparecerá e poderás passar. Para obteres o Desert Rose tens de ganhar a Ruby Weapon. Ela dar-te-á depois de a venceres. A Earth Harp obtens quando ganhas a Emerald Weapon. O Guide Book já mencionei em cima.
Os Limits 4: da Aeris antes de pores a Keystone no templo, vai ao velho que está sempre a dormir perto de Junon, numa gruta. Para lá ires tens de usar o Buggy ou outro transporte que passe pela água. Mas tens de ter o número de lutas repetidas, ou seja, 255 ou 667. Ele dar-te-á Mithril tens de ir trocar com um homem que fabrica armas numa casa perto do Gold Saucer. Ele dar-te á uma escolha, podes escolher o limit 4 da Aeris (Gospel)(encontra-se em cima numa caixa na parede) ou outro objecto (no caixão ao lado da porta). O limit do Vincent, com o Vicent e com o submarino vais por baixo de água e encontras uma gruta (Não me lembro onde, mas sei que tens de subir no fundo da gruta e depois saia do sub e entras na gruta, ou seja , numa cratera). Quanto ao Limit do Caith Sith, não existe o 4º. Quanto aos saltos de limits basta voltares ao limit anterior e lutares muito, tenta fazer os limits para os matar. Tu costumas correr com o Joe de vez enquando, é o chocobo preto, difícil de vencer (mas se pressionares no 3 e no 1 vês a tua stamina a aumentar, é uma grande dica).

Para vencer as Weapons é preciso equipar Knights of the Round matéria e juntá-lo ao HP Absorb materia, depois equipas o mime aos 3 personagens (precisas de três mime matéria)e se quiseres o Final Attack com o Pheonix. Quando tiveres a lutar com elas, usas o KOTR uma vez e usas sempre o mime até ela morrer. Se não resultar continua a experimentar.

Ajuda do leitor João Sá

Steve, aqui vai:
- Isto é essencial e tens de as subir até níveis elevados: um ou dois 4x-Cut, Final Attack, Phoenix, Knights of the Round, Quadra Magic, Added Effect, Time, All (3 ou 4), Cure, Barrier e Ultima (para o Emerald Weapon tens que ter matéria UnderWater). Depois faz as seguintes ligações:
Phoenix/Final Attack
Quadra Magic/Ultima
Knights of the Round/Added Affact
All/Time
All/Cure (Master)
All/Barrier (Master)

Emeral Weapon: Começa por fazer um Regen/All e um Wall/All. Agora é fácil, faz um par de KOR e bastantes ataques físicos e Limits. Quando o Wall e o regen acabarem, volta a fazê-los, e sempre assim, se tiveres a ligaçãoPhoenix/Final Attack tudo será mais fácil.
Rubi Weapon: Começa por levar duas personagens mortas, porque assim ele não te fará mal, o Whirlsand, e espetará logo as unhas, mas certifica-te que a personagem que levas viva tem a ligação Phoenix/Final Attack. Vai lutando normalmente, e quando a tua personagem morrer ressuscita as outras duas. Agora é a altura de lhe dar forte, mas não te esqueças de começar pelo Regen e Wall. Uns últimos conselhos para o Rubi Weapon: não uses ataques físicos e faz um Summon Hades às unhas dele.
- Também não consigo.

Vários Jogos

Ajuda ao leitor Ricardo Pereira
Do leitor Pedro Antunes

Actua Soccer 2

Aqui vai a ajuda:
BIGDADDY - para jogares com futebolistas gigantes

Vários Jogos

"Estou a escrever-vos para saber se é possível dar-me alguns truques para alguns jogos da Saturn.
Final Fighter 2 - Gostava de saber como lutar com Dural ou outras personagens (caso existam)
The Story of Thor 2 - Gostava de saber onde está escondido o espirito de Bawu (já descobri os espíritos de Dytto e Efreet, mas o Bawu está a custar.
Tomb Raider 1 - Gostava de saber como passar de nível.
Gostava de saber se posso e como posso transformar as selecções de WorldWide Soccer 97 em equipas."
Fernando Miguel

Star Wars Episode I

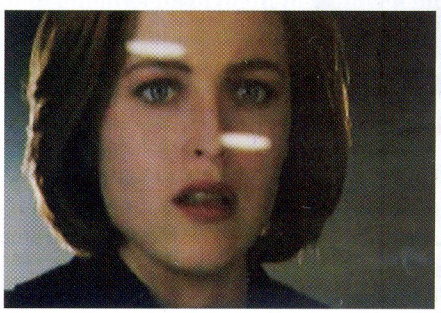
"Eu gostava que me pudessem ajudar no jogo " Star Wars Epsiode I The Phantam Menace" porque eu não consigo passar do primeiro nível e quero que vocês me ajudem a passá-lo, já agora puderiam-me dizer algumas dicas para Grand Theft Auto para a PSX."
João Miguel Carvalho

Final Fantasy VIII

"Como é que eu consigo obter o gold chocobo. Eu fui à cidade Kelm e falei com o velho de Kelm e ele diz que preciso de três coisas mas eu não sei onde apanhar."
Décio Marques

Test Drive 5 e Fighting Force (Playstation)

"Gostava de ter alguns truques para o jogo Test Drive 5 para a Playstation, para poder aceder aos super carros. E também truques para o jogo Fighting Force igualmente para Playstation."
Luís Ramos



BILBOBAGGINS - os jogadores transformase em anões

Theme Hospital

Quando receberes um fax, pega no rato e vai aos números do fax e escreve 24328, No cenário do hospital, carrega em SHIFT+C durante bastante tempo e o dinheiro aumenta.
CTRL+M - Fim do Mês
CTRL + Y - Fim do Ano
CTRL+C - Todo o trabalho de pesquisa fica completo
F11 - ganhar o nível
F12 - perder o nível

X-Files

Ajuda ao leitor Edgar Tendeiro (S.J. Nº 31)
Da leitora Sofia Pinto

Ao entrares para o barco podes falar logo com a detective Mary e entra lá dentro. Observa o nome "Tarakan" no anorak amarelo. Abre um armário e encontrarás uns medicamentos clandestinos. Vem cá para fora e fala de novo com a Detective.

V-Rally

Ajuda à leitora Ana Margarida
Do leitor Luis Neves

Ana, quando aparecer o logotipo da Infogrames no écran branco de introdução, pressiona rapidamente cima, baixo, triângulo e círculo, depois introduz os códigos e mantém o botão final do código pressionado até

Desafio ao Leitor

Aproveitemos a Internet!

Com o nascimento da Ciberlandia (www.ciberlandia.com) pretendemos responder a outros apelos que nos têm sido feitos, no sentido de serem criadas algumas listas de e-mail que nos ajudem muito rápidamente a resolver qualquer "questão" dos nossos jogos preferidos.

Claro que, reconhecemos, este "tempo real" (a velocidade da "linha telefónica" a que uma mensagem de e-mail se desloca) trás melhores benefícios aos "sortudos" que dispõem de acesso á Internet (vá lá, o ME afirma que todos os estudantes têm acesso, nas escolas, à Internet. Serão apenas palavras?).
No entanto, de uma forma geral, todos tiraremos proveito deste mecanismo, pois do resultado dessa "troca de mensagens" retiraremos o melhor partido para publicação na Super Jogos.
Como todos já perceberam, falamos de

Listas de E-mail

São listas de discussão, onde cada participante (mesmo que simples "espectador") se inscreve, e lhe permite receber na sua conta de e-mail (mesmo uma conta "alternativa" das muitas que, se o desejarem, vos podemos ajudar a conseguir gratuita e eficazmente).
As listas que temos, neste momento, prontas a activar, são:

Jogos:

Super Jogos - Uma lista livre de perguntas, respostas, novidades, etc., bem ao exemplo do conteúdo da Super Jogos.
Dicas - Uma dica diária que nós seleccionaremos e vos enviamos, todos os dias.
Magic The Gathering - Uma lista inteiramente dedicada ao Magic.

Informática:

PC Manual - Truques, dicas, soluções e entreajuda sobre o que possa interessar ao utilizador de um computador pessoal (uma lista ao jeito da PC Manual).
Iniciados - Lista para que os iniciados na informática se possam entreajudar.
Dicas - Lista com dicas diárias seleccionadas pela redacção da PC Manual.
Programação- Lista destinadas a programadores e interessados em linguagens de programação.
Linux - Lista de discussão/entreajuda para o Linux

Internet

Marujos - Lista com questões, dúvidas e entreajuda por todos quantos estejam (ou pensem via estar) ligados à Net.
Sites - Pedidos e sugestões dos melhores sites da Web.
Webmasters - Uma lista para todos aqueles que se não ficam apenas pelo navegar, mas que detêm (ou pensam construir) uma "casinha" na Net.

Inscrições!!!

Basta um e-mail para

ciberlandia@mail.sonet.pt

com indicação de quais as listas em que deseja ser inscrito.

E, não deixe de "espreitar", a nossa página na Net:

WWW.CIBERLANDIA.COM

Sega Rally (Sat) e Tomb Raider (SAT)

"Gostaria que me dessem códigos para o Sega Rally e para o Tomb Raider (Sat), para ter acesso a todas as armas e passar os níveis através de códigos como o (T.R. II) e (T.R. III). Se alguém souber passar o nível (Palace Midas) agradecia que me ajudassem."
André José Jesus

Vários Jogos 2

"Gostaria que me dessem códigos e truques dos seguintes jogos: Test Drive 4x4; Destruction Derby; Madden NFL 98; Tunnel B1; Theme Hospital.
Para o último (Theme Hospital), desde o nível 14."
Luís Crispim e Fernando Néné

Blue Stinjer (DC)

"A minha duvida é a seguinte: Em Rat's Place existe um "Lab id" só que eu não sei exactamente o sítio onde se encontra. Já vi outras revistas mas apenas dizem que está em Rat's Place, mas não especificam o sítio. Gostaria que se alguém soubesse me desse uma dica."
António Manuel Rocha

Vários Jogos 3

"Eu escrevi para pedir a solução ou códigos que me possam ajudar a chegar ao fim dos jogos : Bllast corps, Diddy Kong Racing e 007 Goldeneye para a Nintendo 64. Gostava que me ajudassem, pois ao fim de tentar tantas vezes não consigo chegar ao fim, fico "preso" num nível.
Mas no Diddy Kong Racing só me falta passar o boss mas não consigo. Eu estou arrependido de comprar estes jogos, espero que alguém me possa ajudar o mais rápido possível."
Nelson Encarnação

Final Fantasy VII

"No Final Fantasy VII, não consigo apanhar os Enemy Skills: "L4 Suicide um" e o "Chocobuckle". Também gostaria que me ajudassem a encontrar os seis logotipos do "Turtle Paradise"."
João Sá

teres seleccionado a língua e depois solta-o. Aqui vão alguns códigos:
Sem limite de tempo: esquerda + L1
18 pistas extra: esquerda + L2
Recomeçar o jogo no modo arcade: esquerda + R2
Conduzir um Jeep: esquerda + R1

bleem!

Broken Sword 2

Ajuda ao leitor Carlos Coelho (S. J. 31)
Da leitora Sofia Pinto

Tens de fazer uma combinação de dois símbolos (um em cada roda). Numa das paredes têm vários símbolos das rodas sobrepostas. Só é necessário ver bem nas rodas quais os que correspondem aos símbolos sobrepostos e empurrá-los para abrir uma passagem.

Broken Sword

Ajuda ao leitor Jorge Letria (S. J. n.º 31)
Da leitora Sofia Pinto

Coloca a folha com a informação do eclipse nas folhas húmidas e depois roça a estátua na roda hidráulica. Isso provoca faíscas, o papel incendeia-se, provoca fogo na cabana e sai um padre com quem podes falar.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Ajuda ao leitor João Morais
Do leitor Luis Neves

João, eu acho que os truques não funcionam porque são para o jogo Commandos: Behind the Enemy Lines e não para o Commandos: Beyond the Call of Duty, por isso aqui vão os truques que desejas (retirados da S. J. 24):
Quando estiveres a jogar com o Duke (o Rager), escreve GONZO OPERA para activar o Cheat Codes, depois carrega um destes códigos:
Shift-X: teleporta a unidade seleccionada pata a localização do cursor
Ctrl-I: invencibilidade
Ctrl-Shift-N: passar de nível

Nível	Password
2	KX117
3	GOH90
4	HC0AU
5	TF4AO
6	T8TSN
7	TLESF
8	TUSLV

Emuladores

Ajuda ao leitor David Fraga
Do leitor João Fraga

David,eu fui um utilizador do emulador de playstation até descobrir que este não tem qualidade nenhuma e comprei a minha psx, digo-te: Não se comparam, mas mesmo assim,se quiseres podes ir ao site **www.bleem!.com** e fazer o download que é coisa que não te aconselho, pois causa muitos erros de sinapse no teu PC.

Final Fantasy VII

Ajuda à leitora Natália Pires
Do leitor José Chícharo

Os que te faltam são o Beta e o Trine. O Beta aprendes daquela cobra gigante, no

pântano ao pé do Chocobo Ranch. O Trine aprendes com 2 inimigos, o Godo pai da Yuffie em Wutai e o Materia Keeper nos montes de Nibelhein na 1ª vez que vais a caminho de Rocket Town.

Hexplore

Ajuda ao leitor João Xavier
Do leitor Luis Neves

João, durante o jogo carrega em enter, introduz o código e pressiona enter novamente:
Mister White: modo God
Rat Race: Vida completa
Glory Day: Sem nevoeiro
Talking To Me: Elimina todos os inimigos
What a Diference Satisfaction: Aumenta temporariamente a velocidade para heróis seleccionados
Think Positive: Duplica temporariamente os danos da arma para heróis seleccionados

Nightlong

Ajuda ao leitor Pedro Miguel (S.J. Nº 31)
Da leitora Sofia Pinto

Coloca a ficha tripla na tomada e liga o aparelho de hologramas. Depois de dares uma pancada no terrorista que estava distraído a olhar para a figura do aparelho, revista-o. Encontrarás uma chave e uma pistola de raios laser. Abre o painel com a pistola. Vai para o elevador e ao chegares a uma nova sala olha por trás de um quadro na parede e encontrarás uma folha com um código. Abre a escrivaninha com a chave e terás um cartão de segurança. Desce pelo elevador. Olha para o código. Trata-se de um conjunto de quadrados em várias cores desde o branco ao preto. Cada quadrado é correspondente a um botão. Só tens de carregar nos botões, respeitando a ordem das cores. A ordem correcta é : 5º Botão, 1º Botão, º Botão., 7º Botão, 3º Botão, 4º Botão e 6º Botão. É escusado dizer que tens de inserir primeiro o cartão de segurança na ranhura do painel.

Speedster

Ajuda ao leitor Nuno Gonçalo
Do leitor Luis Neves

No ecrã principal:
Para uma super corrida: D, Q, E, Cír, C, ouvir-se-á um sinal
Modo Mirror: E, T, R1, Cír, L1, B, ouvir-se-á um sinal
Circuitos Extra: X, C, T, B, R1, L1, ouvir-se-á um sinal
Carros Heavy Metal: L1, R1, L1, Q, R1, C, ouvir-se-á um sinal
Melhores carros: C, E, D, X, Cír, Q, ouvir-se-á um sinal

D - Direita
Q - Quadrado
E - Esquerda
Cír - Círculo
C - Cima
T - Triângulo
X - Cruz
B - Baixo

Sports Car GT

Ajuda ao leitor Hugo Monteiro
Do leitor Sérgio Rafael

A morada está no HTML de instruções que a EA fornece no CD procura no html "links" e selecciona -Electronic Arts-, para teres acesso ao site, quanto a dicas:
No menu principal escreves:
isi= cheeseman - activa o cheat mode só

depois pode meter estas, no menu de upgrades aos carros selecciona um e **escreve isi-corsica** = partes ao máximo. E em qualquer um depois de seleccionado o jogador:
isi-aardvark = dá dinheiro
isi-tbone = todos os carros e pistas os carros seleccionáveis
isi-delicate = modo kitty.

X-Files

Ajuda ao leitor Daniel Borges (S. J. 29)
Do leitor Sérgio Rafael

O "CigarettMan" apareceu-me quando os dois agentes novos estão na barraca fechados com uma bomba activada, eu falhei e a barraca explodiu depois apareceu ele a acender um...adivinha. Só mais uma coisa no fim do jogo mesmo no fim e atenção que não te quero estragar o jogo não leias a dica se quiseres mas não deves entrar na sala onde o teu companheiro te apanha senão não acabas o jogo.

Tomb Raider III

Ajuda à leitora Sónia Silva (S. J. 29)
Do leitor Sérgio Rafael

Se tiveres tempo de fazer a dica enquanto ele está inconsciente dá, mas o mais aconselhável é fazer antes e já vir com as armas todas, aconselho-te a usar a "Desert Eagle"

Grim Fandango

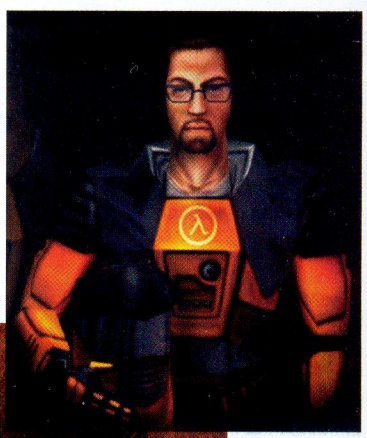
Ajuda ao leitor Gonçalo Correia (S. J. 29)
Do leitor Sérgio Rafael

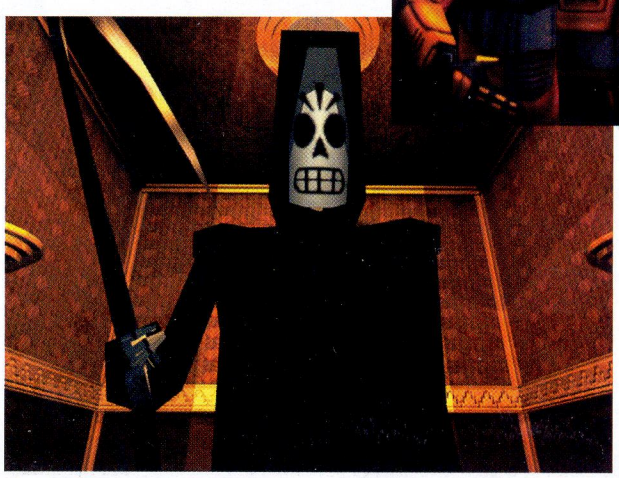
Realmente essa fase da solução do Grim Fandango está incompleta, mas eu digo-ta em pormenor. Pegas nos dois balões e vais para onde um cliente recente que trouxeste foi "empacotado" e enches um balão na tor-neira azul e outro na vermelha. Vais ao teu escritório e metes um balão de cada vez dos cheios no tubo de mensagens e assim estragas a maquina, porque o teu objectivo é apanhar uma mensagem que por lá vai passar, ao passares pela secretária pega no baralho de cartas que tiraste no teu escritório e fura uma carta num furador que está na secretária. Vai até a sala da maquina à direita do corredor da saída e está lá um tipo a arranjá-la, fala com ele e olha para o fecho da porta da máquina mexe-lhe uma vez de modo a que o trinco fique de fora para a porta não se fechar recolhe o extintor que está na parede da sala e sai. Ele vai sair e não vê que a porta não se fecha, vai lá e mete a carta furada no tubo, vai aparecer a mensagem e tu vais ter um cliente novo, e um bom filme, o resto é contigo. Se tiveres mais dúvidas escreve para a Super Jogos que eu safo-te, já acabei o jogo e digo-te que tem um final mesmo entusiasmante.

Half-Life

Ajuda ao leitor Luis Miguel (S. J. 29)
Do leitor Sérgio Rafael

Agora vou dar uma dica ainda não publicada para o Half Life escreve impulse101 na consola e ficas com tudo, repete até ficares satisfeito.





Soul Reaver - Legacy of Kain

"No jogo Soul Reaver - Legacy of Kain já tenho acesso alguns portais e já matei alguns Bosses, mas não consigo evoluir mais. Levando Kain ao ponto original do jogo, onde se encontra uma pedra na qual obtém dicas sobre os teus próximos passos (onde eu estou no jogo). Coloco-me em cima da pedra (desculpem-me o inglês, se está mal) e ELE diz-me o seguinte: "Sick out Zefon's lair Raziel! Beyondthe ruins that reach your exit" to "the the underworld Armed with the Soul Reaver you may gain entrie where your path was previously blocked." Gostava de saber exactamente onde fica este Lair (civil), e lá chegando se houver algum enigma como desvendá-lo. Já me ia esquecendo, por acaso não sabem de dicas para este jogo? E em que menu se inserem (inicial options,...)??"
Manuel Correia

Zelda 64

"Olá, chamo-me João Manuel e eu tenho todas as revistas da solução do Zelda 64 (S. J. 21, 24, 25, 26) mas não consigo matar o inimigo referido no passo nº 12 do Fire temple, alguém me pode ajudar?"
João Manuel

Vários Jogos 3

"Ola super jogos venho por este meio pedir dicas ou truques para o Diablo, Motoracer 1&2, e para o MotorHead. Por agora e tudo. Obrigado pela vossa atenção."
Paulo Bastos

Vários Jogos 4

"Ajudem-me, procuro dicas para o Sega Rally2 PC, King Pin PC, Southpark PC, Armymen2 PC , F1-99 PC, Rally99 PC e Tekken3 (psx)."
Sérgio Rafael

Comandos: *behind the enemy lines*

Resposta ao Relm (SJ 18)
Do leitor Sérgio Rafael - Viseu

"Cá estou eu outra vez, porque vi um jogador pedir auxílio a uma alma caridosa para o ajudar no jogo "Comandos - behind the enemy lines" (Relm SJ nº18), pois estás cheio de sorte pois vou aqui te ajudar dizendo tudo o que fiz para passar este jogo que a certo ponto tem missões absolutamente impossíveis, com um nível de dificuldade acrescido ao ponto de entrarmos em esgotamento nervoso, e quem paga é quem está mais perto pois se goza connosco o mais certo é ir parar ao hospital.
Mas chega de conversa pois "Relm" instala o jogo e prepara-te pois não vai ser fácil."
Sérgio

Noruega

20 de Fevereiro de 1941 - 1ª

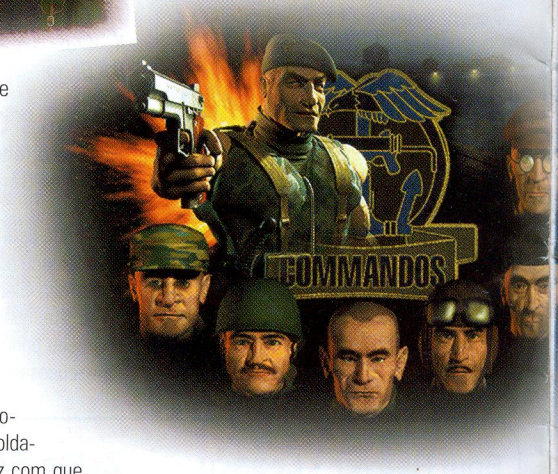
Nesta primeira missão tens de destruir uma estação de rádio. Cada um dos três homens, teus soldados aparece em diferentes pontos, e a primeira coisa a fazer é reuni-los. Começa com o marine, deves roubar a lancha, acabando com três homens inimigos à facada silenciosamente nem penses em desatar aos tiros.
Dirige-te à casa e esconde-te com o barco de modo a que não te vejam, uma dica podes utilizar o campo de visão é uma arma que possuis muito importante, agora com o boina verde utiliza a sua especial capacidade de se esconder debaixo da terra para acabar com o soldado que por alui faz uma ronda, á facada, depois dirige-te para o muro sobe-o para ir ter com o marine ao barco mas ainda não vás pois chegou a vez do condutor e sozinho não se safa com o boina verde mata o sentinela silenciosamente e esconde-o por trás da casa os soldados virão ao teu encontro, então ao boina verde junta o marine espera-os e depois ao tiro elimina-os.
Com o condutor cura os teus feridos, e mete-os todos no barco e leva-os para trás da casa na parte esquerda do mapa esconde o barco bem tira o boina verde e o condutor do barco, a ideia é capturar a metralhadora para eliminar os guardas que fazem a ronda, o boina verde pode matar o inimigo rastejando até ao local e utilizar a faca, rapidamente põe o condutor aos comandos da metralhadora e elimina os outros soldados, agora utiliza o boina verde para colocar os barris perto do rádio, afasta-o e o condutor com a sua metralhadora pode fazer explodir os barris mais longe, porque lembra-te que tens de acabar as missões com a malta toda. E pronto "mission completed"!

2 de Março de 1941 - 2ª

Aqui tens de destruir uns barris de combustível situados dentro de um acampamento bastante protegido. E para começar acaba com os alemães que patrulham a margem do rio da melhor forma possível, tenta atraí-los para trás das casas. E tem cuidado não deixes nenhum dos teus homens á vista pois uma embarcação nazi vai passando pelo rio. Com o franco atirador elimina os homens que estão de vigia nos muros, espera que a embarcação passe e o mais rapidamente possível utiliza o marine enche o insuflável e como no barquito só cabem três homens de cada vez despacha-te pois tens de fazer duas viagens, e esconde os homens atrás das maiores pedras para que o barco patrulha não os veja, quando o barco passar faz com que o boina verde escale o muro e baixe a escada para que os outros possam subir, e esconde o boina verde enterrando-o perto do camião para não ser visto. Agora vem a parte mais difícil utiliza o franco atirador e faz com que rasteje pelo muro até quase ao final onde possa eliminar o guarda que vigia os depósitos. O sentinela da porta não verá o cadáver, mas um guarda que patrulha por fora vai vê-lo, por isso elimina-o o mais depressa que puderes logo que o tenhas na mira, depois também com o franco atirador elimina o sentinela à porta, agora põe todos os teus homens no camião menos o soldado que possui a dinamite faz com que ele ponha a carga junto dos depósitos foge rapidamente para o camião e arranca dali para fora pois a dinamite está quase a explodir, quando chegares á extremidade da estrada, triunfaste!

4 de Março de 1941 - 3ª

Tens um elemento novo o espião capaz de se intrometer nas forças inimigas sem que descubram quem realmente ele é, mas atenção porque por vezes tens de arranjar primeiro um uniforme germânico e esta é uma dessas vezes.
Mas comecemos: tens de eliminar os três guardas que rondam perto do teu esconderijo, com o sapador tenta colocar a armadilha no trilho perto da porta da casa e esconde-o lá dentro, quando um dos inimigos cair na armadilha ataca-os por trás com o marine e o boina verde rápido. Agora dirige-te para o rio mas atenção porque estão ai guardas de maneira que não é difícil eliminá-los, prepara o marine pois é o único que pode ir até á outra margem do rio agora com cuidado elimina com o lança arpões os alemães do acampamento, não é preciso serem todos mas só para que os outros não estorvem a tuas manobras e possas estar mais á vontade, rouba o barco e dirige-te a ir buscar o espião que irá roubar o uniforme alemão que está no estendal. Com o uniforme vestido o espião pode agora entrar pelo acampamento na boa sem preocupações onde tem por missão desligar a rede electrificada e também abrir caminho ao sapador para que possa recolher as bombas. O espião deverá agora usar a sua injecção mortal nos dois guardas que estão perto do rio, tem cuidado para que os guardas no interior não te vejam, depois dirige-te com o espião ao centro do acampamento e elimina os guardas que estão perto das bombas.
Na segunda bomba existem dois soldados e outro que vigia o interruptor da rede sem que este ultimo dê conta tens de matar o guarda da esquerda e seguidamente desactivar o mecanismo. A rede já não está electrificada, então trás o teus homens com o sapador abre um buraco na rede e recolhe a bomba que não tem vigia, na outra há um guarda, ai utiliza o espião para o distrair de maneira que olhe na direcção oposta e com o boina verde matas esse soldado com a faca com o sapador rastejando chegarás até á construção e sem que ninguém o veja colocará a bomba junto ao bunker que vigia a barragem. Com o tempo a contar deverás rastejar até ao bote onde já devem estar os seus companheiros para irem para a outra margem.
Só falta colocar a outra bomba no qual o marine e o sapador chegarão com o barco até um extremo da base da mesma onde colocarão a segunda bomba, sai a correr daí para fora a barragem explodirá e missão cumprida!



Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,
Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

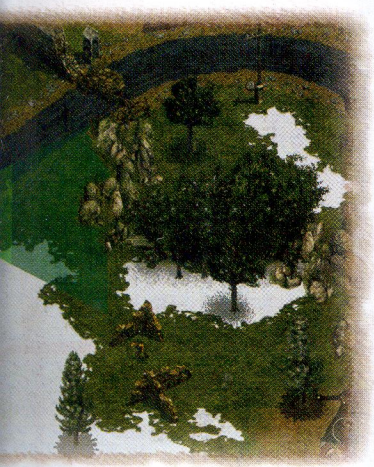
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

www.ciberlandia.com
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias…)

Por telefone/Fax:
21 793 52 24

Nota:
*Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios (**Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa**) não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas…*
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).



10 de Março de 1941 - 4ª

Aqui tens de destruir um quartel general fortemente protegido. E para chegares ao edifício tens de passar a ponte de caminho de ferro que existe e está fortemente vigiada, é a única hipótese de passares para o outro lado, tens um blindado a norte que te fará muito jeito elimina os guardas que o vigiam aproveita o campo de visão, com o boina verde por acaso não é difícil de o fazer, a patrulha formada pelos três guardas no lado esquerdo pode ser facilmente eliminada combinando o sapador, o marine, e o boina verde. Ao pé do tanque estão mais seis soldados ataca-os do lado esquerdo, utilizando também o franco atirador mas guarda um bala, depois antes de largares o veiculo que roubaste pois as barreiras não te deixam passares aproveita para matares o maior numero de soldados do outro lado da margem, isto fará com que o alarme toque e se juntem em grande numero junto á margem mas não te preocupes pois com a metralhadora é "certinho e direitinho" . Agora tens de passar a ponte tem cuidado com o comboio e com o vigia perto da mota que há do outro lado da ponte, mata esse vigia com o franco atirador passa a ponte e esconde o cadáver para que as patrulhas não o vejam, tens de ir agora aos pára-quedas o que não vai ser fácil pois existem muitas patrulhas por perto de maneira que a melhor forma é avançar rastejando evitando as patrulhas e com muito cuidado terás de eliminar o ultimo soldado e escondê-lo segue ao pé do trilho onde terás de matar silenciosamente alguns soldados, usa as granadas do sapador para eliminar as patrulhas, e chegas ao pára-quedas, terás de eliminar o sentinela e tem cuidado com a patrulha reabastece o franco atirador com mais balas e recolhe os explosivos e seguindo a rota da patrulha colocas-te junto á entrada exterior do quartel, há duas hipóteses roubas um camião entras por ali á maluca o que é muito arriscado mas foi assim que eu passei, pois depois de estar lá dentro mandei uma granada para perto da entrada e barrou o caminho aos inimigos, mas há outra maneira menos arriscada que é, vais-te desfazendo dos guardas silenciosamente e uma vez lá dentro rebenta a entrada com uma granada para bloqueares a entrada, assim podes eliminar facilmente os nazis que existem lá dentro, feito isto basta colocar a dinamite frente ao edifício e ires para a lancha á esquerda enquanto podes apreciar o fogo de artifício em que se transforma o edifício nazi.

2 de Maio de 1941 - 5ª

Apesar de só contarmos com o espião e o boina verde é uma missão bastante fácil, onde tens de destruir uma estação de radar. Utiliza o boina verde para eliminar os quatro soldados que patrulham a casa onde os teus homens estão escondidos, escondendo depois os corpos, o teu primeiro objectivo é conseguir um uniforme alemão , mas perto está um soldado por isso tens que está a olhar na tua direcção, dirige-te ao edifício abaixo e elimina-os, e faz o mesmo mais abaixo. Agora leva o boina verde atrás dos bidões, que estão á frente do sentinela do uniforme,rastejando e aconselho-te a accionares a linha de visão do sentinela para veres até onde podes ir, coloca o rádio junto ás arvores o mais perto possível, rodeia a casa que há perto dos bidões, cuidado com a patrulha que por aí anda, de modo a ficares do lado oposto e activa o rádio.

Continua no próximo número

Top de Jogos

Este é o top dos jogos mais preferidos pelos leitores da Super Jogos. São, pelo menos, os que foram votados pelos leitores que se manifestaram.

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º The Phantom Menace
2º Tomb Raider III
3º FIFA 2000

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
21 793 52 24

A Sony Oferece-te

1 Consola Playstation

Em cada revista

Para te habilitares, participa, colabora com:
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

Pequenos anúncios

Vendo uma Sega Saturn com 2 comandos e 16 jogos – Slam Jam 96, NBA Action, Victory Goal Mchwarrior 2, Toshindem, Blast Chamber, World Series Basebal 2, Off-World Interceptor, Command And Conquer, VirtuaFighters, Rise of the Robots 2, Jurassic Park: The Lost World, Virtua Cop, Nights e Space Hulk. O preço é discutível.
Podem contactar-me pelo (21) 783 1091 (a partir das 19H) ou escrever para:Casa Pequena, Rua João António Gaspar
2750 Cascais

Vendo ou troco Sega Saturn em bom estado, com 5 jogos (Tomb Raider, Resident Evil, Fifa 97, Virtua Fighter 2 e Mass Destruction) mais CD Demos por 20.000$00 ou troco pelos jogos Colin Mcrae e Metal Gear Solid para a Playsation.
Contacto: Tel: 032-618646
Victor Marques

Vendo Megadrive com 2 comandos e 16 jogos (podem-se vender separadamente), vendo ainda Gamegear com 2 jogos incluídos.
E-mail: np55kj@mail.telepac.pt
Telemóvel 965834885

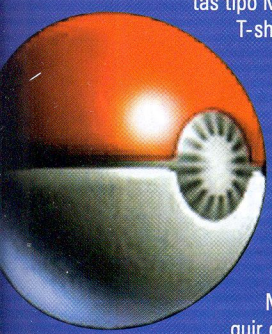
Troco consola Sega Saturn que está em bom estado com mais 2 Comandos e mais 10 jogos, com 5 demos pela Playstation com 2 comandos e um jogo.
Contactar: 21-8371520 e falar com Vítor Hugo

Vendo N64 com 2 comandos, com 5 jogos: 007 Golden Eye, Trucks 2, Super Mário 64, Zelda, Mission Impossible 38.000$00
Contacto: 21-9512182 falar com o Pedro Correia

A invasão Pokémon chegou a Portugal...

Dos leitores Power Players (Helder & Michael)

Este desenho animado Manga, depois de tanto sucesso e polémica no Japão chegou ao nosso país a alguns meses, com ele trouxe um montão de tralha, Peluches, Cartas tipo Magic, copos, Jogos para Game boy, T-shirt's, e brevemente jogos para a N64.



O que nós vimos aqui explicar é como e para quê escapar ou deixar-se levar pela invasão Pokémon. Se queres ser apanhado então começa por acordar lá para as 10 horas ao sábado e ao domingo e vê a serie do Picachu, sim o Picachu é o nome da mascote da serie.

Mas para quem não começou a seguir desde o primeiro episódio (se já vês o Pokémon desde o inicio então esquece estas linhas e vai para o * em baixo) a serie Manga conta-nos uma história de um rapaz que ansiosamente esperando pelo Grande dia das entregas de Pokémons, atrasou-se e acabou por ficar com as sobras, um Pokémon muito especial, capaz de dar descargas eléctricas, deixando qualquer ser vivo num estado arrasador.

Sem escolha o jovem Ash (nome do herói da serie) terá de enfrentar a sua aventura com um Pokémon um pouco diferente dos outros.

Na mesma altura que lhe foi entregue o bicho amarelo também lhe foi entregado uma bola encarnada que carregando no botão que está no centro da bola, abre-se e capturará a sua presa (Pokémon).

O objectivo de toda a aventura é conseguir capturar o maior numero possível de espécies de Pokémon existentes na face da terra, pois existem 150 Pokémons diferentes.

Ash terá muitas e divertidas aventuras junto de Picachu, ele que se recusa a entrar na bola Pokémon, e que acaba por ficar cá fora, o que não acontece com os restantes que irão direitinhos para a Pokébola, e só serão chamados para ver a cor do Sol quando o nosso herói precisar de ajuda para apanhar novos Pokémon, que têm nomes surpreendentemente estranhos, mas por vezes significativos.

Se leram estas ultimas linhas é porque de certeza que optaram pelo caminho da invasão Pokémon.

imagináveis, é isso que a Nintendo quer que aconteça, a todos os Viciados da serie, fazer-nos uns treinadores de Pokémon nem que seja virtualmente, pois já se encontram disponíveis em Portugal os jogos para a Game Boy: Pokémon Blue e Pokémon Vermelho.

Mas não existem só estes 2 jogos, pois no Japão e nos Estados Unidos existem muitos mais, Pokémon yellow, Pokémon Pinball, Pokémon cards, isto para a Game Boy, porque para a N64 já existem cerca de 3 títulos sobre as aventuras de Picachu (santinho... Obrigado!!!) e nós nem 1 para experimentar.

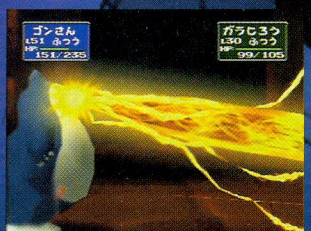
Depois desta mina de dinheiro que a Nintendo descobriu, Basta agora aguardar pela invasão que está para acabar no Japão, e para começar aqui no nosso país.

Mas se não tens uma Game Boy nem uma Nintendo 64, não desesperes, porque podes jogar no PC através do emulador da Game Boy (ver como adquirir no nosso artigo emuladores na revista n.º 29), se não tens Internet manda a tua morada ou telefone para a Super Jogos que nós resolvemos tudo, se o teu problema é o PC, então contenta-te com a serie da TV, e se tens a TV avariada então compra um peluche.

Outra das alternativas, pode ser o jogo de cartas, estilo Magic, só em estilo Pokémon, existirem muitas cartas diferentes e vários tipo de Pokémons a encontrar, o objectivo é conseguires ter um bom baralho e um bom leque de bons e fortes Pokémons e ires à procura de outros Pokémons que estão nos bolsos dos teus amigos.

Nota: Para encontrar roms Pokémon um simples search de 2 palavras resolve o Problema "Roms Pokémon".

*Como já sabes o objectivo de todos os treinadores de Pokémon é conseguir apanhar o maior numero de Pokémon possíveis e



Sites relacionados:

www.pokemon.com
www.nintendo.com
http://www.multimania.com/
http://www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/1224/gboyroms.htm
http://www.emulationzone.org/consoles/n64/n64.htm

Adeus e... vai apanhá-los todos... !!!!???

Novida

Do leitor António Paulo Chaparro - Samora Correia

Sega Rally 2

A outra sequela tão desejada para a Dreamcast. Depois de grande sucessor do 1º chega o 2º e pelos vistos vai ser uma grande "bomba".

O primeiro Sega Rally, como já tinha dito, foi um sucesso mas o jogo, mais propriamente os carros, as condições climatéricas, os melhoramentos dos carros para certas provas e o número de carros e níveis, não apresentam o realismo como os outros títulos de jogo de rally que saíram mais tarde para a consola da Sony.

O que acontece em Sega Rally 2 é o contrário, o realismo e as outras coisas que faltaram para ser um mega sucesso ainda maior do 1º estão no 2º. Nunca antes tinha jogado um jogo tão realista, em certas partes dos circuitos quando a carro se aproxima vê-se as pessoas a fugirem da estrada para um local seguro, e antes de se começar a corrida também se vê o juiz a fazer a contagem decrescente para o começo.

Este jogo é uma compra obrigatória a todos os que possuem uma Dreamcast e amantes do género.

Gráficos 100%, Jogabilidade 98%, Duração 98%.
Nota Final 99%

Milenium Soldier: Expendable

Milénium Soldier é o 1º shoot'em'up para a Dreamcast. Um shoot'em'up com este tipo de jogabilidade nunca tinha visto em nenhuma consola. O jogador pode estar a disparar tiros a partir de uma bateria anti-aérea, como depois conduzir um helicóptero ou um tanque contra forças alienistas que tentam conquistar o planeta. Os gráficos ultra realistas e os sons que aparecem reais, fazem com que apareça que estamos a interagir no próprio sitio.

Este jogo conta com 20 níveis diferentes a mais 4 níveis de bónus. Os amantes deste género não irão ficar desiludidos. De títulos da serie Sonic.

Gráficos 100%, Jogabilidade 99%, Música 99%, Duração 98%.
Nota Final 99%.

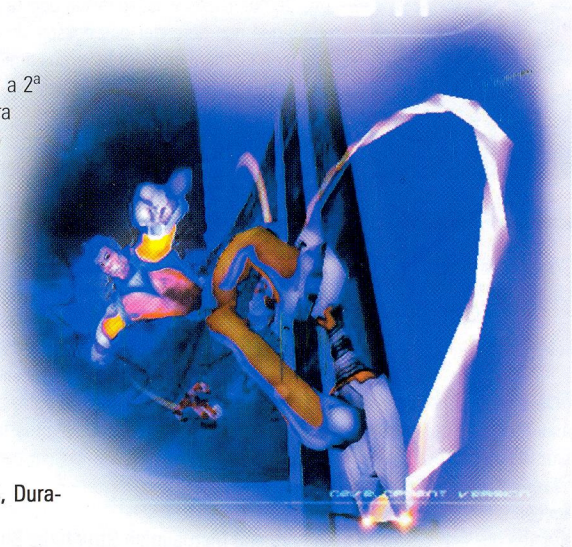
DREAMCAST

Virtua Fighter 3 Tb

Com o lançamento da Dreamcast tornava-se inevitável que saísse numa sequela de Virtua Fighter. Esta sequela é uma pérola, gráficos espectaculares, cenários realísticos, personagens com novos movimentos e características, um novo modo de jogo (team batle) e o jogo pode mudar os ângulos da câmara.
As personagens estão super detalhadas, parecem autênticos seres humanos os cenários revelam grande qualidade gráfica e autêntico realismo com as condições climatéricas. O modo de team batle prolonga a duração do jogo já por si grande, devido às muitas personagens existentes.
A todos os que comprarem a Dreamcast, também devem comprar este jogo.

Gráficos 99%, Jogabilidade 98%, Música 96%.
Nota final 98%.

Trickstyle



Mais uma viagem até ao futuro. Para quem viu a 2ª parte do filme "regresso ao Futuro" e se lembra daqueles Skates anti-gravidade, bem ao estilo dos carros de Wipeout, vai ficar delicado com este jogo futurista.
Vários Skaters à escolha e pranchas, gráficos espantosos, música a condizer, total liberdade de movimentos nas pistas e um grande número de truques para fazer e combinações.
Este é um bom jogo a todos os que sonham em andar num Skate anti-gravidade com liberdade total de movimentos. Devem juntar este titulo à vossa colecção de jogos da Dreamcast.

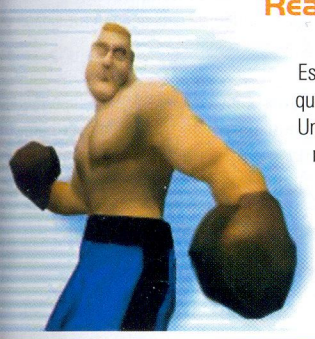
Gráficos 99%, Jogabilidade 97%, Som 99%, Duração 90%.
Nota Final 95%.

Toy Commander

Bem vindo ao mundo do divertimento infantil. Toy Commander, como o nome indica, é um jogo em que o jogador controla brinquedos de crianças ao longo de 64 missões diferentes num ambiente totalmente 3D onde o jogador pode interagir com o cenário.
Existem 32 veículos ao todo onde o jogador pode conduzir jeeps, tanques, carros, aviões e helicópteros onde podem estar a jogar 4 jogadores ao mesmo tempo. Este jogo vai transportar-nos para o mundo infantil onde jogadores de todas as ideias podem jogar.

Gráficos 98%, Jogabilidade 97%, Música 99%, Duração 98%.
Nota Final 98%.

Ready 2 Rumble



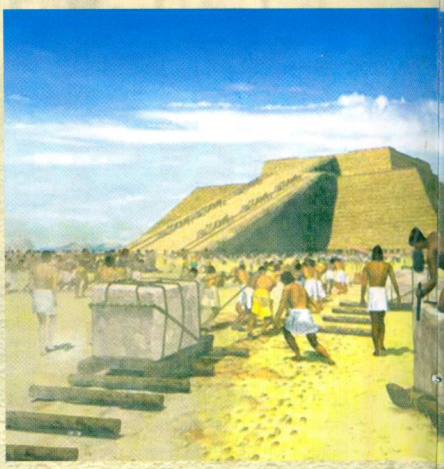
Este jogo de boxe vai deixar qualquer um KO.
Um jogo de boxe nunca foi tão real, com 16 pugilistas à escolha, cada um com o seu estilo e personalidade. Graça ao visual memory, o jogador pode criar o seu próprio pugilista e gravar para jogar na casa de um amigo.
Aqui o realismo também está presente, quando acaba o assalto nota-se que a personagem do jogador ou adversário, caso ele ganhe, está aleijado.
Não se poderá dizer que este jogo vai ser um "estouro" mas anda lá perto. Se os pugilistas fossem verdadeiros e profissionais.

Gráficos 97%, Jogabilidade 93%, Duração 97%.
Nota Final 96%

Nintendo vai lançar novo Game Boy com 32 bits

Do leitor António Paulo Chaparro - Samora Correia
Pois é, a Nitendo já confirmou que irá lançar um novo Game Boy a cores com 32 bits para os finais do ano 2000.
Este novo Game Boy tem umas parecenças com o NEOGEO da SNK e o Game gear da Sega. Mas ainda tem mais novidades, incorpora uma câmara digital e também uma entrada para um cabo link para poderem jogar 2 ao mesmo tempo e o melhor, os antigos jogos vão ter compatibilidade com esta nova, uma medida para manter os antigos compradores.

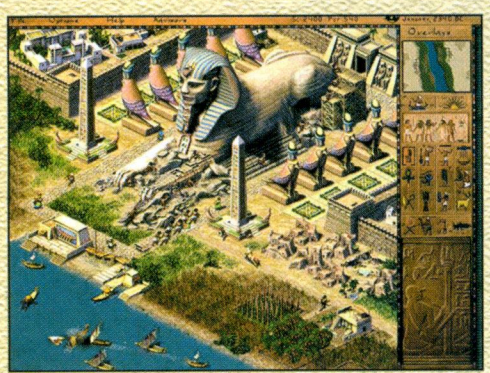
PHARAOH



Do leitor Luis Andrade

Quando Ages of Empire II chegou, mais ninguém estava à espera que outro jogo do género o superasse assim tão depressa, mas Pharaoh supera todos os jogos de estratégia pela sua beleza, diversão e pelo facto de haver originalidade na própria história.
Eu sou um adepto deste tipo de jogos. Já há algum tempo joguei Ages of Empire, a sua expansão e César III mas, Pharaoh deixou-me de facto deslumbrado pelas suas características únicas. Vejamos:
- Resolução gráfica magnífica
- Filmes deslumbrantes
- Nota-se um cuidado nos desenhos e até nos próprios pixels
- Som muito bom
- História com principio e fim.
- Aprendizagem facilitada com o tutorial
- Chegamos a fazer parte do próprio jogo e história.

A história de Pharaoh é simples: somos um grande príncipe do Egipto e devemos construir uma grande cidade digna do seu nome cuidando do nosso povo e dando-lhe tudo o que ele necessita.
A forma como iniciamos a nossa cidade vai evoluir na vida da própria cidade, por isso é necessário haver um cuidado nas zonas com casas que terão de estar próximas das zonas de água potável e não devem estar longe das zonas de trabalho.
Se seguirmos o tutorial, ele vai-nos dando indicações como devemos construir e onde o devemos fazer tudo o que faz parte da nossa cidade.
O jogo chega ao ponto de nos dar vários nomes egípcios para darmos à nossa família egípcia.



Outra ferramenta muito útil para Pharaoh é o próprio manual que acompanha o jogo: são 208 páginas com muita informação e onde podemos aprender imenso sobre a cultura egípcia por isso recomendo a quem esteja neste momento a ter aulas de HISTÓRIA, principalmente sobre a civilização egípcia, a ler o manual e claro jogar o jogo!

Quem tenha uma boa placa gráfica vai de certeza ficar deslumbrado com os pequenos pormenores do jogo.
Podemos embelezar as ruas com praças e jardins e oferecer divertimentos ao nosso povo. Também existe acção militar pois teremos que nos defender dos nossos vizinhos mas também convém fazermos amigos para as nossas trocas comerciais.

Os animais que habitam os arredores da nossa cidade podem ser perigosos e por vezes assassinos se estiverem com fome e, aqui teremos que ter cuidado em não construir casas próximas dos seu habitats.

A peste e a malária também podem fazer imensas vítimas. Para isso teremos que dar condições necessárias para que tal não aconteça. Como?

TUTORIAL

Vamos então iniciar um pequeno tutorial para que consigam começar o Pharaoh sem grandes problemas.

O jogo situa-se no Egipto e o jogador tem de fazer crescer uma cidade em várias situações de terreno. O terreno do jogo tem várias tonalidades de cores para que se possa diferenciar qual é o terreno fértil e o árido e qual é o terreno onde se pode extrair água potável e qual é o mais adequado para as unidades fabris como a extracção do minério e do ouro. Todo o terreno ao pé do Nilo é fértil mas por outro lado é propício a pestes e doenças como a malária, por isso a água potável é tão essencial neste jogo.

Quando começam o jogo é vos oferecido um interface muito bem organizado. Vejamos alguns ícones desta interface...
Se colocar o ponteiro do rato em cima de cada ícone é vos apresentada a descrição do ícone e a sua acção.

Vejamos os essenciais :

Housing Button: serve para a construção de casas onde os habitantes da cidade vão morar. É necessário uma ligação à rota principal do mapa; quer dizer é necessário uma estrada que faça a ligação à estrada principal para que os habitantes possam chegar ao seu destino.

Roads Button: serve para a construção de estradas.

Clear Land Button: para limpar o terreno.

Food and Farming Structures Button: serve para construir locais onde se possa cultivar para a alimentação do povo. Existem campos de trabalho e locais de caça mas também se pode construir fazendas junto ao Nilo para as culturas essenciais. Mais à frente pode-se construir diques para a irrigação das culturas.

Industrial Structures Button: serve para construir indústrias de extracção de minério e ouro. É essencial para rechear o cofre da cidade. Mas atenção, existem muitos ladrões por isso convém haver polícia para guardar as riquezas.

Storage and Distribuition Structures Button: serve para construir locais de armazenamento de comida e bens essenciais para quando houver secas os habitantes terem comida para se alimentarem.

Entertainement Structures Button: serve para a construção de zonas de lazer para os habitantes da cidade.

Religious Structures Button: serve para construir grandes ou pequenos templos em dedicação aos deuses do Nilo. Mais à frente pode-se construir pirâmides.

Education Structures Button: o povo tem de ser instruído, por isso aqui pode-se construir escolas e bibliotecas.

Healt and Sanitation Structures Button: zonas de água potável, poços, dentistas e outras utilidades para a saúde do povo.

Municipal Structures Button: serve para construir os serviços essenciais para a vivência da cidade: polícia, arquitectos, palácio do governador, cais de desembarque e mais construções.

Military Structures Button: o nome diz tudo... serve para defender a cidade dos vizinhos e inimigos.

Estes são os ícones mais importantes e aqueles que têm de conhecer bem. Cuidado com os animais selvagens pois podem matar habitantes desprotegidos e atenção às doenças que o Nilo envia para a cidade. À medida que se avança no jogo

Simplesmente construir zonas de água potável próximas das casas.
Por último convém tratar como deve ser os nossos Deuses, construindo estátuas em honra deles porque senão, lançam-nos pragas em cima do povo. O povo também pode ficar descontente e fugir para as cidades vizinhas deixando-nos sem trabalhadores.

Bem, penso que será um bom investimento e de certeza que vão ganhar muitas horas de bom divertimento e sobretudo conhecimentos sobre a história egípcia.
Como nota, Pharaoh leva 95% tendo em conta que só quem gosta de jogos de estratégia ou queira conhecer é que deve comprar e jogar pois os outros jogadores vão de certeza para jogos com mais acção tipo Quake ou Tom Raider.

vão abrindo nos próprios ícones novas utilidades.

O povo egípcio é por norma e tradição muito culto e a sua própria cultura é alvo de intensos estudos em todo o mundo. Com Pharaoh temos a possibilidade de aprendermos profundamente a cultura egípcia brincando e divertindo e esta é uma das muitas utilidades educativas que o jogo nos apresenta além de podermos aprender a viver numa situação diferente à que vivemos em Portugal, onde o rio Nilo é o principal meio de sobrevivência do povo da cidade que controlamos.

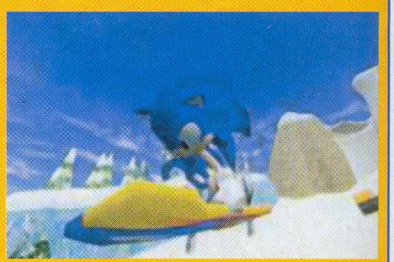
Por último aprendemos a fazer a autogestão de uma cidade o que poderá ser útil para o nosso dia a dia aliás é hoje em dia uma norma dos jogos em que se aprende jogando.
De resto é fácil de jogar e pouco mais se pode acrescentar a este tutorial. Esperam que gostem do jogo e se divirtam

Sonic Adventure

Opinião dos leitores Power Players (Helder & Michael)

Consola: Dreamcast
Editora: Sega
Produtora: Sonic Team

Toda a gente conhece a figura de videojogos mais popular do nosso universo, e agora, como não podia deixar de ser está na nova máquina da Sega (Dreamcast), e chegou-nos às mãos totalmente em 3D e muito mais ágil do que antes.
Neste jogo tão divertido e vertiginoso, temos disponíveis 6 personagens totalmente diferentes e 2 delas tolamente desconhecidas, são elas Big the Cat e E-102 Gamma que se unem com os restantes heróis do jogo, são eles, Sonic, Tails, Knuckles e Amy Rose.
Existem 8 Zonas interligadas repletas de velocidade, mini jogos, destacando o jogo com Big the Cat com que podemos desfrutar de um Mini jogo de Pesca.
O objectivo deste jogo é encontrar as esmeraldas antes do Dr.Robotnik, e apesar de a parte mais importante é Jump&Run também terás de ultrapassar elementos de aventura e puzzle. Algumas das fases são de plataforma em 3D, ao estilo Mário, mas há outras partes que são disfarçadas em 2D, pelas câmaras a rodar em volta do Sonic. Vais passando de nível, vais encontrar caras conhecidas e vais descobrir novas personagens. Em relação a algumas das caras conhecidas que vais encontrar, vou-te dar conselhos e dicas para onde deves seguir e o que deves fazer.
Cada personagem tem habilidades especiais, e podem seguir caminhos diferentes em relação ao sonic.
Todo o jogo está repleto de inovações extraordinários que nos fazem jogar horas e horas até não sentir-mos as mãos de tanto vicio e divertimento.
A Jogabilidade é muito boa, mas por vezes a câmara move-se com tanta velocidade que temos a sensação de ter perdido completamente o controlo.
Outro dos aspectos interessantes é o das mascotes virtuais, Sonic pode recolhê-las durante o jogo e depositar logo no visual memory da Dreamcast.
Podes cuidar delas, interná-las e fazer competições entre elas.



Sonic Adventure é um titulo essencial se acabas de comprar uma Dreamcast.
Proporciona-te uma grande diversão, é um bom exemplo das capacidades gráficas da tua nova consola.

Compatível com:

- Visual Memory
- Dreamcast Controller

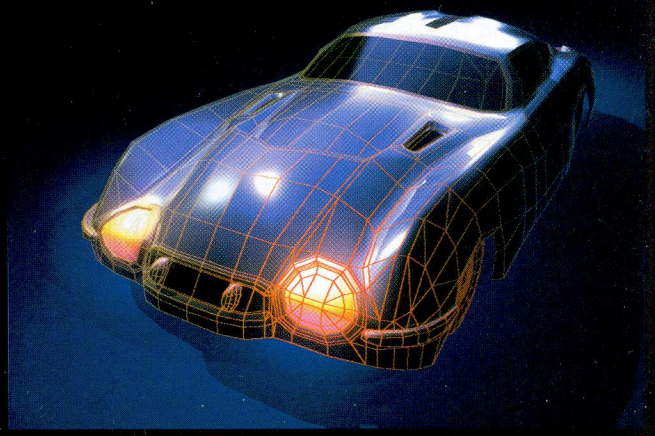
Pontuação:

Gráficos- 99%
Jogabilidade- 95%
Sons e musica- 92%
Originalidade- 98%
Nota final- 97%

O Criador: Yuji Naka

Yuji Naka criou o Sonic no principio dos anos 90, com a ideia de que os jogos Super Mário se tornaram demasiado lentos. Junto aos seus colegas desenrolou cerca de uma dezena de Jogos Sonic para as consolas Sega e PC. Também é responsável por os jogos Nights e Burning Rangers.
O seu Director favorito é Robert Zemeckis (Regresso ao Futuro, Forrest Gump), e todos os modelos que estão para interpretar Lara Croft, a sua Preferida é a Nell McAnderson. Possui um Porsche e um Ferrari.....Ele tem 33 anos e já trabalha nos vídeo jogos à cerca de 15 anos.

GTA2



Do leitor Mauro Ramalho - Pinhal Novo

Com a saída deste novo título da Rockstar/Take 2 fica mais uma vez comprovado que os jogos violentos são aqueles que mais despertam a atenção de qualquer pessoa exemplo destes são: Carmageddon 1 e 2, Midtown Madness e claro o tão falado Grand Theft Auto.
Mas com a chegada da época natalícia as editoras começam a «mandar» os seus presentes, e um deste é sem dúvida o Grand Theft Auto 2 (GTA2).
Como o seu irmão mais velho vamos controlar um ladrão através de diversas missões, atropelando pessoas, roubando carros e como não podia deixar de ser teremos sempre a policia atrás de nós, mas as diferenças ficam por aqui pois o GTA2 tem tudo o que GTA teve e muito mais.

Os gráficos

Mal começamos o jogo, o que nós salta logo à vista são os gráficos que estão mais limpos e detalhados criando assim mais realismo durante o jogo.
Os sons: - estes estão muito bons pois cada carro tem diferentes barulhos de motor, as pessoas gritam e chamam-nos nomes, quando o nosso carro já esta em péssimo estado e a deitar chamas conseguimos ouvi-las, ouvem-se também todos os comentários que a polícia faz a nosso respeito e claro os sons das explosões são magníficos.

As missões

São muitas e podemos fazer da ordem que quisermos pois temos três setas de diferentes cores a indicar os sítios onde estão os telefones que nós dão as preciosas missões, estas vão desde tráfico de droga, assaltos a bancos, assassinos, roubar carros e transportar líderes de gangs a determinados sítios.
Inteligência artificial: - Esta é sem dúvida a melhor qualidade deste jogo, as pessoa agem naturalmente, passando as passadeiras e outros pormenores que não vou aqui referir para não estragar o gozo deste jogo, existem também 6 gangs que se encontram em diversas partes da cidade que quando vêm o seu território invadido abrem logo fogo e matam o intruso, o mesmo acontece connosco se por acaso nos entretermos a atropelar os seus componentes, diversos ladrões que trabalham por conta própria assaltam os carros e nós poderemos assistir a este assalto, mas por vezes a vitima somos nós pois podemos ir a passear. Tranquilamente (o que é um pouco difícil neste jogo) no nosso carro e seremos assaltados (claro que depois a vingança é terrível.)

Os carros

Ao todo são mais de trinta cada um com diversas características e vão dos grandes mas lentos camiões aos pequenos mas rápidos «carrinhos de colecção», á que salientar também que não será tão fácil de roubar estes carros pois se nós pusermos à frente deste corremos sérios riscos de sermos atropelados.

Jogabilidade

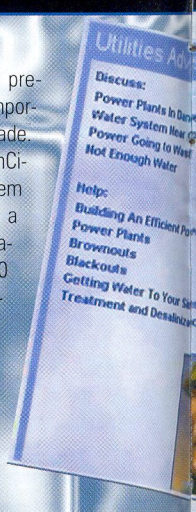
Cada carro tem um controlo diferente, sendo assim difícil de controlar alguns e o controlo da personagem continua igual ao do GTA não havendo muito mais a referir sobre a jogabilidade. Este jogo têm mais pormenores que não vou estar aqui a escrever pois se assim fosse teria que ocupar muitas páginas desta maravilha revista que se dá pelo nome de Super Jogos.

Gráficos: 95%
Sons: 98%
Missões :99%
Inteligência artificial: 99%
Carros: 94%
Jogabilidade: 96%
Nota final: 99%

SimCity 3000

Opinião do leitor Ricardo Sousa

SimCity é uma simulação que dispensa apresentações. Quase todos nós já passámos algumas horas a planear, construir e gerir a cidade dos nossos sonhos tanto no SimCity Classic (o primeiro título da série) como no SimCity 2000.
A diferença que nos salta logo à vista quando começamos a jogar são os gráficos. Estão muito bons. Contudo, ao jogarmos mais algum tempo apercebemo-nos que no plano mais detalhado (há que realçar que o jogador pode ver a sua cidade de vários zooms) os edifícios estão um tanto ao quanto pixializados. Mas logo se esquece este pequeno defeito ao dar-mos conta de pormenores deliciosos que a MAXIS incluiu, tais como, as criança a correrem alegremente para a escola, os médicos a circularem perto dos hospitais ou a situação caótica do trânsito na hora de ponta.
Outro grande melhoramento foi ao nível do Interface. Fácil e agradável é um dos pontos fortes do jogo. O jornal da versão 2000 foi substituído por uma barra no fundo do ecrã onde aparece por títulos o que se vai passando na sua cidade. O jogador terá agora vários conselheiros (Educação, Saúde, Meio Ambiente, etc....) - bem ao estilo de Ceaser III. Os desastres são mais e melhores. Temos fogos, terramotos, tornados onde agora podemos ver as pessoas e os carros a serem arrastados, distúrbios populacionais e por fim, o ataque dos OVNIS. Pena é que a inundação, presente no primeiro título da série, tenha sido remetida para o esquecimento. Um dos problemas mais frequentes nos títulos anteriores era o tráfico que o jogador muito dificilmente podia resolver. Na versão 3000 tudo é diferente. Para além das habituais estradas, pontes e caminhos de ferro, o jogador pode agora montar também uma rede de autocarros e metro bem como construir vias-rápidas. Os principais monumentos tais como o BigBen ou o Empire State Building continuam presentes e podem ser importados para a nossa cidade.
Há que realçar que SimCity3000 se apresenta em várias versões entre a qual - o português (brasileiro). Em SimCity3000 o jogador não está sozinho no mundo podendo muito bem fazer acordos com as cidades vizinhas e se fizer uma boa gestão, o povo recompensá-lo-á com uma vivenda, uma estátua, etc....



Tomb Raider 4

Opinião do leitor Luis Andrade

Lara Croft voltou e melhor por agora não existe!
Pois é o jogo mais esperado de todo o Natal já está à venda e não desilude nem um segundo os fãs desta série criada pela EIDOS pois está fabuloso.
Tomb Raider VI começa com a jovem Lara de 16 anos acompanhando o seu mentor numa das missões de treino no Camboja sendo o 1º nível portanto o nível de adaptação ao jogo onde aprendemos os novos movimentos que são alguns.
Lara já pode subir cordas, andar ao murro , abrir portas com as mãos e com os pés.
Os seus inimigos estão muito mais expertos do que nunca pois a I . A . foi melhorada e por isso os inimigos podem aparecer sem esperarmos e de locais onde não esperamos mesmo nada!
Neste novo jogo existem novos inimigos e talvez os que todos já conhecem deverão ser os esqueletos chatos como ninguém!
Em termos gráficos o jogo também melhorou imenso, os movimentos são mais reais e as personagem que aparecem tornam-se parte activa do mesmo havendo algumas que falam e ajudam Lara.
A história passa-se toda no Egipto e começa no Cairo até conseguirmos colocar o Deus Set na tumba a que pertence e não é fácil.
Dou 99% de classificação pois está todo perfeito mas 100% ainda não existe...

As dicas tão úteis

Pois bem para PC ainda não tive oportunidade de as ver mas posso vos afirmar que as anteriores não funcionam.
Em breve conto poder dizer quais são e como se fazem.
Para Playstation já existem :

Durante o jogo digitam...
Todas as armas: L2R2R2L2L2L2R2L2R2R2L2R2R2L2L2R2L2L2R2
Passar de nível: L2R2L2L2R2L2R2L2R2L2L2L2R2L2R2R2R2R2L2
Saúde ao máximo: R2R2L2R2L2L2L2L2L2R2L2L2L2R2L2L2L2L2
Experimentem...

Sim Simulator 2000

Do leitor Luis Andrade

Para quem gosta de simuladores de voo, Flight Simulator 2000 é obrigatório na sua colecção de jogos. Os jogos da Microsoft, principalmente os simuladores de voo, são geralmente associados à qualidade pois a própria Microsoft esforça-se por criar um bom jogo.
Este simulador é talvez o mais avançado que se fez até hoje e vem com um manual muito completo e duas versões: a normal e a profissional.
Para quem começa agora a dar os primeiros passos convém começar com as lições de voo dadas por Rod Machado, um dos melhores instrutores.
Começamos por um avião modesto, um Cessna, e podemos acabar no mais sofisticado, o Concorde.

O jogo possibilita-nos: tirar um Brevet de simuladores, um clube de jogadores e a muitas ofertas e novidades.

É necessário um bom joystick para jogar como deve ser, e utilizar o teclado do pc.
No entanto existem muitos outros adereços para simuladores de voo no mercado, desde manetes, pedais, livros, cadernos de apontamentos, etc.

Experimentem!

Não é fácil mas quando conseguirem levantar voo é uma sensação única pois parece mesmo real.
Flight Simulator 2000 permite voar na Internet e ter o estado do tempo actualizado. Podemos voar com chuva, tempestade, neve, bom tempo, sol, vento, etc.
Existe na Internet um cenário de Portugal e um site dedicado só ao jogo.
Por último é necessário pelo menos um Pentium II a 233MHZ pois o jogo exige muito dos recursos do PC. Se não tiver um PC igual ou superior, não aconselho a comprar pois vai jogar muito pouco com ele.

90% é a minha pontuação pelos cenários e os aviões.

Na minha opinião, o ponto mais alto do jogo é ... a música. Esplêndida!!! Ao contrário do que poderia esperar, não é como muitas outras que após um quarto de hora, fazendo um favor aos nossos ouvidos, desligamos as colunas. Não, muito pelo contrário. Há que ligar as colunas e aumentar o volume. Confesso que durante o jogo, o suposto Presidente da Câmara quase deixa a cidade e aprecia tão bela música. Óptima e bem articulada com a acção do jogo. Não sendo um jogo multiplayer, a MAXIS não ignorou a Internet cada vez mais importante nos dias que vão correndo. No site www.simcity.com o jogador poderá fazer o Download de Novos edifícios, mapas, cidades e do ... Building Architect Tool que nos permite criar os nossos próprios edifícios indo a detalhes de portas, janelas,etc...

Concluindo, SimCity3000 um jogo quase perfeito que deixa pouco espaço de manobra à MAXIS para uma nova sequela.

Classificação Final : 93 %

Requisitos mínimos: P166, Win95/98, 32MB RAM, CD-ROM 4x, placa de vídeo 2 MB.

Solução

STAR WARS

EPISODE I

THE PHANTOM MENACE

2ª Parte

Do leitor Luis Andrade

Mos Espa

Não se aproxime de grupos numerosos de Jawas pois vão tentar matá-lo e sempre que possa, fale com toda a gente que ache que é amigável ou que não vai fazer mal. Se tiver tendências suicidas lembro que se matar um Jawa tem que matar todos os outros Jawas...não é a melhor solução. Outra forma de não causar problema é sempre que possível não andar armado, quer dizer com a arma na mão... ok!

Existem 4 ruas identificadas por 4 cores: encarnada, laranja, preta e azul. A principal é a rua encarnada e é aquela em que está quando entra em Mos Espa. A rua preta encontra-se à direita, se seguir para baixo terá a azul. No seu lado esquerdo da rua encarnada, encontra-se a rua laranja e mesmo no final da rua laranja, tem o que procura... a loja de Watto... o gerador T-14 que necessita está aqui mas ATENÇÃO só pode vir aqui quando Anakin o convidar senão nada feito. Procure por Shmi pois ele vai levá-lo a Anakin, mas antes tem que saber que Watto e Anakin existem por isso é importante falar com toda a gente. Vá para a rua azul e desça-a, existe uma curva para a esquerda. Antes de ir para a esquerda, fale com o mercador e continue para a esquerda...vê um animal enorme?

Padme, a aia, está à frente dele... vá falar com ela, peça-lhe para descobrir o Jar Jar Binks enquanto descobre o Anakin. Lembra-se onde está o animal que viu há bocado? Vá para lá pois vai encontrar um homem-elefante que toma banho e um pouco à frente está Jar Jar...fale com ele e depois vá para os quartos dos escravos.

Siga, até chegar a um beco sem saída e vai encontrar à sua esquerda, uma rua pequena onde está Shmi...fale com ela e depois entre e fale com Anakin e ele vai levá-lo a Watto. Tem aqui uma parte difícil ...na lixeira vai ter que dar saltos duplos em corrida para passar para a outra área. Tem à sua direita um telhado. Dê um salto duplo para chegar lá. Siga o Anakin mas não vá para a esquerda!!!

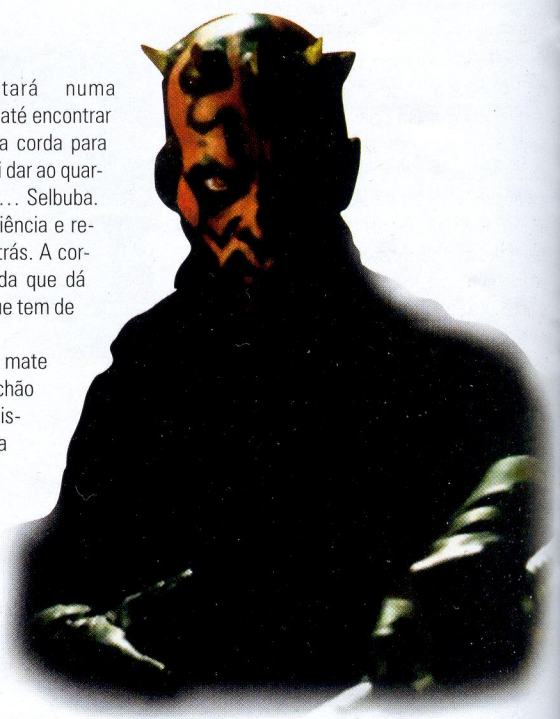
Vá pela direita e encontrará Jawas que vão deitar abaixo uma parede... siga-os à distância e à sua esquerda vai ver um corredor, entre lá.

Vai chegar a uma área com uma caixa e vai ter que mover a caixa para a parede que tem um buraco...consegue ver o Anakin? Salte para cima do muro e ande até chegar à loja de Watto...fale com ele. Tente fazer a troca do T-14 e quando ele lhe disser que aceita o "Naboo Fuel Coil" por um conversor de combustível escolha a seguinte pergunta: "Perhaps two fuel converters?".

Ele vai-lhe dar o que quer mas tem que esperar até Watto falar na aposta. Pegue nos conversores e fale com Anakin que lhe vai dizer que necessita para o carro de corrida de peças. Fale com Padme e procure por Jar Jar que está na rua laranja para depois ir procurar as peças. Quando encontrar Jar Jar vá ver raparigas Twi´lek azuis e Jabba...ele empresta dinheiro a uma delas. Procure outra vez por Jar Jar que está na rua laranja e vai para a rua encarnada... vire à esquerda e vá para a rua azul.

Fale com o mercador e troque os conversores por um aparelho de ligar massa. Siga até um animal verde e entre no edifício a seguir onde vai encontrar Jar Jar e o homem-elefante a tomar banho.

Fale com Jar Jar e mande-o ter com Watto. Quando Jar Jar avançar, uma porta vai-se abrir (ou pode já estar aberta), olhe para todo o lado e vai encontrar uma mulher com um vestido côr-de-rosa...fale com ela. Procure o filho dela. Agora olhe para cima e vais ver uma corda, suba e vai dar a uma varanda onde pode entrar no edifício. Volte agora para a rua laranja onde existe um local para poder subir umas escadas que vão dar a um quarto... vá para lá. Atravesse o quarto e saia do outro lado e estará numa saliência...ande à volta até encontrar uma corda. Salte para a corda para chegar à varanda que vai dar ao quarto do inimigo de Anakin... Selbuba. Saia, vai dar a outra saliência e repita o mesmo que fez atrás. A corda vai para uma varanda que dá acesso ao edifício em que tem de entrar.



Atravesse a corda mas mate um homem que está no chão e vá para as traseiras. Existem duas gaiolas e uma delas tem um monstro que terá de matar. Mate-o das escadas ou de um local seguro e depois liberte o rapaz. Vai reparar num gerador... terá que o destruir para se abrir uma porta. Siga o rapaz, fale com a mãe e ela vai-lhe dar uma arma ... a repulse booster.

Vá aos aposentos dos escravos e mate todos os Thugs. Vá para as traseiras, salte para baixo e mate mais Thugs. NÃO MATE O MERCADOR!!!

Pelo facto de ajudar o mercador, ele vai-lhe dar uma máquina de cintar. Desça a rua preta até ao bar e fale com um bêbado... diga-lhe que troca o repulse booster e a máquina de cintar por um controle servo. Agora deve ter todas as peças que necessita. Vá para a loja de Watto e fale com Anakin e vai seguir os seguintes passos:

- Watto - troque com ele o fusion coil por um hydrospanner.
- Teemto que está no bar - use o poder mental para ele lhe dar o conversor.
- Barbo - troque um conversor e um repulse booster por um sistema servo. Fale com Barbo depois e saia pelas traseiras... mate o Thug e arranje mais um conversor.
- Mawhonic que está ao pé de R2 - troque o hydrospanner por uma máquina de cintar e o outro pelo aparelho de ligar massa.
- Mercador da esquina - troque dois conversores por um aparelho de ligar massa e um fusion coil por outro aparelho de ligar massa.

E tem tudo o que necessita!!!

A Arena de Mos Espa

Vá ter com o vendedor de Chokie e pergunte-lhe como se faz Chokie. Depois diga-lhe que está a ajudar um amigo e que quer saber sobre o detonador térmico e ele vai-lhe indicar outro mercador. Dentro do portão, num canto está o mercador, faz as mesmas perguntas e use o poder mental. Lembra-se da Twi´lek azuk com quem no outro nível falou? Fale com ela outra vez e siga-a. Ela vai-lhe dar indicações que terá de seguir. Vai cair num poço...avançe para o dinheiro e ouça Jabba.

Terá que matar o campeão de Jabba. É difícil e é por isso que o SAVE é tão importante pois não vai ser à primeira que o vai matar. Saia da sala e fale com o humano da lixeira de Watto e com o amigo dele. Vá até ao bar e peça bebidas que vai oferecer a eles tem de estar bem junto do bar. O humano bêbado vai levá-lo a Watto mas não faça o que ele diz, tem de o seguir sempre até se encontrar com Watto. Faça agora a sua aposta e volte ao bar para passar pela sala do trono de Jabba e tem acesso à arena. Não salte, faça antes o percurso mais comprido pela direita e encontra Anakin junto do seu pod racer. Uma criatura azul rouba

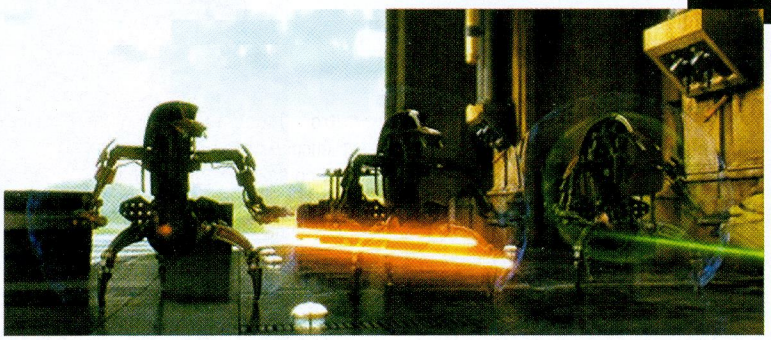
uma peça e vai ter que correr atrás dela. Ela vai ter a umas escadas ao pé do pode racer, suba as escadas, entre no edifício e vê um bloco que pode ser movido. Tem que matar o boss e depois pegue na peça roubada e vai dá-la a Anakin. Mais um nível!!!

Encontro no deserto

Primeiro aviso: ninguém pode morrer e o gerador hypedrive não pode ser destruído. Saia da cidade e mate os droids. Siga até uma montanha e Darth Maul provoca uma avalanche. Tem que o ferir com o SABRE até ele ficar com metade da sua energia e fugir. Apanhe o kit de saúde que está num canto, pois precisa dele. Existe uma área ao pé das pedras caídas... salte para lá e depois salte para cima e empurre uma pedra grande... entre na abertura com cuidado. Tente distrair Darth Maul até a tripulação colocar o gerador dentro da nave ou arranje outra maneira para o conseguir pois o gerador tem de entrar a salvo dentro da nave e ninguém pode morrer. Quando vir que está tudo bem mesmo que demore um bocado avance e entre na nave.

Coruscant

Repare sempre se a Rainha está bem.
Apanhe as munições e existem outras no canto também. Tem de matar todos os seus inimigos e ao mesmo tempo olhar pela saúde da Rainha. Existe uma plataforma móvel onde está um droid ... fale com ele. Peça-lhe para que o leve ao gabinete de turismo e entre lá. Fale com o droid dentro do gabinete e com o homem que está atrás do balcão. Existe um droid que vende bilhetes ... vá ter com ele e logo de seguida vá ter com R2 e com o homem que está numa secretária. Existe aqui uma porta que vai dar a uma plataforma exterior. Fale com o homem que está a vender bilhetes e ele vai tentar vender-lhe algum bilhete e depois fale com o homem de azul e vai vender-lhe os binóculos por 100 créditos. Compre os bilhetes mas tem que lhe dar os 100 créditos e volte para o pé do droid dos bilhetes... ele vai-lhe abrir uma porta. Tem que entrar e lutar com uma máquina. Agora vai ter que ir às câmaras do Senado. Vá em frente e vai dar a um poço com um elevador. Dentro do poço existem duas caixas: uma está protegida com um campo de forças e a outra num dos cantos. Na caixa que está no canto sem protecção existe um painel que se encontra escondido...mova-o pois existe uma blaster. Mova a caixa para a parede com o railling partido e suba para cima da caixa.
Depois entre na sala de controle e vai ver duas alavancas: use a da esquerda para o elevador subir e desligar a protecção da outra caixa e quando o painel estiver outra vez verde mova outra vez a alavanca para o elevador descer. Lembra-se da caixa que estava protegida? Empurre-a para dentro do elevador. Agora vá outra vez à sala de controle e use outra vez a alavanca para fazer subir o elevador, vai entretanto ouvir a Rainha gritar por socorro mas não se preocupe pois mais à frente vai salvá-la.
Suba para cima do elevador e vai reparar num painel e numa plataforma flutuante. Vais ter que subir para cima da caixa para entrar nessa plataforma, use a sua habilidade... não é difícil!
Quando subir para a plataforma, ela move-se e quando chegar ao destino não lute com



ninguém. Está a ver o parapeito que está à direita das portas...suba. Numa das janelas existe um ícone com uma mão, use-o para abrir a janela e entre nela. Salte para o outro parapeito e entre na outra janela para chegar à sala de armazenamento onde existem duas caixas que pode mover para arranjar mais coisas úteis para si. Saia do armazém e entre na sala dos comerciantes e fale com eles. Suba as escadas e utilize o elevador que está a funcionar e vai ver várias portas... uma tem objectos para ti e as outras... inimigos. Tem que matar os inimigos para activar o elevador, depois entre nele. Siga até uma porta grande e entre nela para matar todos os mendigos, senão eles matam-no. Siga o caminho e use o ícone da mão para descer a parede.
Aqui encontra-se outra fase difícil pois requer habilidade e uma boa corrida com coordenação de movimentos, portanto use o SAVE pois vai ser útil.
Quando a parede descer coloque-se em cima dela e quando ela subir utilize o painel de controle.
Quando a parede descer corra para a outra sala, coloque-se em frente dos painéis de controle e use a da esquerda e depois a da direita.
Corra duas vezes para a parede que está a descer e depois para a outra portanto.... esquerda -direita - esquerda - direita - esquerda. Não pode tocar nas paredes pois caso toque, terá de repetir tudo outra vez.
Pressione o outro painel de controle que está disponível, corra para a parede que está a descer e entre na sala que tem muitas caixas. Tem de empurrar a caixa que está no topo para apanhar um cartão branco e depois utilize a alavanca e quando a parede descer vire à direita. Use o cartão no painel branco, entre na sala e mate o inimigo para apanhar o cartão vermelho. Vá para o elevador e salve a Rainha. Use o painel e corra quando a parede descer para usar o cartão vermelho no painel. Siga em frente até chegar a um poço sem fundo.
Vire à direita e utilize a alavanca a porta fecha e fica à mostra outra alavanca. Use-a para mover a ponte e depois atravesse e vire à esquerda. A seguir use a alavanca que está ao pé da Rainha para mover a ponte outra vez. Vá para o canto do outro lado e use a alavanca para mover um bloco. Utilize a primeira alavanca e a porta abre-se. Volte para a outra alavanca sem atravessar a ponte e mova uns blocos, depois entre na porta aberta. Siga até um elevador que o vai levar a uma porta que está protegida por uma password.... PASSWORD?....bem aqui entram os meus dotes :
UHM! A password é...Coruscant has lovely sunsets.
Ora bem, dentro da porta há um boss... tem granadas?
Então atire as granadas para ele senão entre e corra à volta da sala e atire contra o boss...tem de o matar para entrar na porta e utilizar o elevador. Atravesse a plataforma móvel e fim de nível.

Assalto em Theed

O Capitão Panaka não pode morrer. Aqui tem de lutar e seguir Darth Maul. Vá para o hangar e a tripulação vai segui-lo. Na sua esquerda existe uma sala e um homem...fale com ele e apanhe os objectos. Saia da sala e perto de uma fonte existe o primeiro checkpoint. Fale com Panaka e diga-lhe que espere aí.
Quando Panaka começar a correr, terá de correr também, atravesse uma ponte para matar o droid que tem o canhão e matar tudo o que se mexer... bem os inimigos!!!
Vira a esquina para ir para as portas e ajudar Qui-Gon a lutar contra Darth Maul. Apanhe o kit de saúde e vai ver Darth Maul a fugir...siga-o. Atravesse as portas a correr e na sua direita ao pé do arco existe um refúgio... suba as escadas para a sala. Verifique se Panaka o seguiu senão terá que o ir buscar e mandá-lo segui-lo. Na sala atravesse-a e depois a ponte... desça as esca-

das e mate os droids. Fale com R2 e com o soldado ferido e a porta abre-se... entre nela. Destrua o gerador. Atravesse os portões e mata os droids. Existe um campo de forças côr-de-rosa a bloquear o caminho, terá de falar com os soldados feridos e pelo arco oposto ao campo, subir as escadas à direita e falar com o prisioneiro que foi libertado.
Volte para o pé do campo de forças e ao pé do soldado ferido existem umas escadas... suba. Vá pela ponte e salte para baixo para o local onde o railling está partido. Vire a esquina e mate os R2 que são inimigos depois siga Panaka até à varanda que tem soldados. Tem de lutar com Darth Maul e depois tem de o seguir para a passadeira preta. Tente alcançar Darth Maul mas só Qui-Gon é que consegue passar.
Vire-se e quando o campo de forças azul estiver desligado, entre na área circular. Ande para a esquerda e um compartimento vai-se abrir e entre lá, automaticamente passará de nível.

A batalha final

FINALMENTE ESTÁ NO ÚLTIMO NÍVEL.
Então deixe-me dizer-lhe que o que eu descrevi nesta solução não tem que ser seguido rigorosamente pois quem faz esta aventura é o jogador, por isso esta solução é apenas para o ajudar a chegar aqui. Vá em frente e fale com o soldado mas não abra a porta que se encontra por detrás dele. Entre na sala à direita e empurre a caixa colorida para a sala da esquerda. Existe um botão verde... coloque a caixa debaixo dele. Carregue no botão e entre na área onde estão os prisioneiros... fale com o que tem o cartão branco. Bem agora vá para a porta que tem o painel de controle branco e use primeiro o leitor de cartões que está no canto e depois o painel. Entre e atravesse a sala mas antes mate o droid, depois vá pela esquerda e vá até um circulo sem saída... mate o droid.
Entre agora no elevador e vá até ao topo... está a ver Qui-Gon e Darth Maul a lutar?
Existe debaixo de si uma porta mas para lá chegar tem de saltar para o circulo um pouco abaixo e depois salte para a porta.
Mate os droids e entre na outra porta. Vai reparar numa área que se estende para fora. Vai ter que ir ao painel do meio e carregar no comando para a passadeira se estender e chegar à outra passadeira, quando chegar entre na porta e tem mais droids. Entre na porta e mate todos os droids. Tem armas ao pé de um dos canhões e no final do corredor entre na porta da esquerda. A porta que vê à esquerda tem um leitor de cartões... use- o.
Bem agora só vos vou dizer o que têm de procurar pois até ao final é fácil e além disso também precisam de puxar um pouco pela cabeça!
Tem de apanhar o cartão encarnado que está escondido numa saliência de um pilar e para isso tem de ir ao elevador e com as caixas conseguir apanhar o cartão. Na sala de controle dos campos de força azul tem primeiro 3 painéis que devem ficar assim 9:00 , 9:30 , 3:00 e nos 5 painéis devem ficar assim 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Tem de matar agora imensos droids de destruição e falar com Panaka e Viceroy.
Terá finalmente de ir ao encontro da luta final mas antes tenha cuidado com o campo de forças encarnado. Verá finalmente Qui-Gon e Darth Maul a lutar e nos compartimentos azuis tem kits de saúde. A maneira mais fácil de matar Darth Maul é feri-lo e empurrá-lo a seguir para o poço. Quando Darth Maul morrer fala com Qui-Gon para acabar o jogo.

NEM TUDO O QUE É JOGO É BOM!

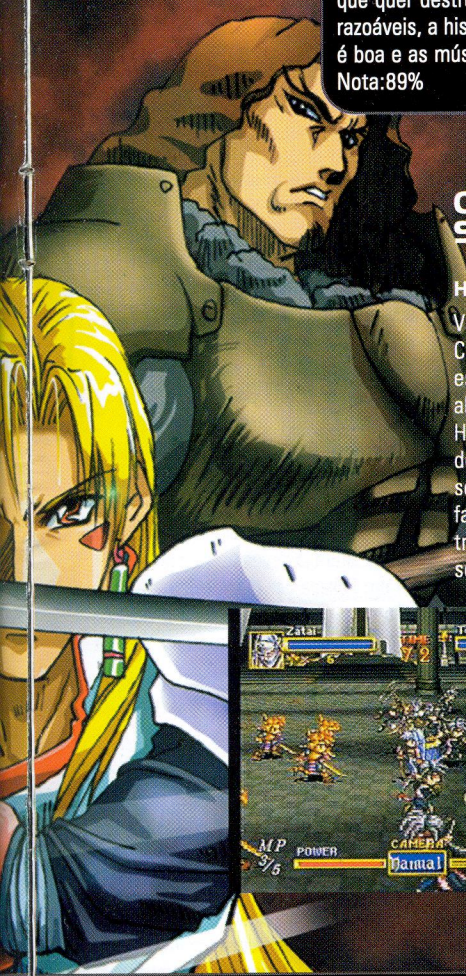
Do leitor Sérgio Rafael - Viseu

"Cá estou eu na véspera do meu aniversário, a escrever-vos para ver se é desta que a minha carta é publicada, e também para insistir no assunto da disquete com a revista pois numa disquete imagens; saves, bem alguns porque há jogos que possuem uns saves de tamanho exagerado, como é o caso do "SIN", utils etc... e se forem para a frente com o Cd não obrigatório é outro passo em frente, e o que aconteceu aos posters, em vésperas de "Tomb Raider 4" aproveitem a situação."

Bem como eu vi que apesar do espaço da revista ser reduzido e haver tanta coisa para dizer mas este assunto que vos vou falar seria interessante e divertido.
Hoje em dia fala-se muito bem de todos os jogos, bem quase todos, mas eu acho que é preciso dar "porrada" em alguns, que "valha-me Deus que não havia necessidade, de uma coisa destas, hum."
E vou dar alguns exemplos, jogos como WCW Nitro, V-Rally para PC, Moto Racer2, Poolshark, Crime Killer, Bug Rider, Mad Trax, nunca deveriam ter visto a luz do sol, embora o Moto Racer2 seja um caso para pensar, porque é descendente de um super jogo de motas que ultimamente virou clássico com todo o meu apoio. Apesar de lindos gráficos mas não de pasmar, num período em que Motocross Madness já tinha saído foi um tiro no pé da EA, Motoracer2 sublinhe-se o 2 porque o 1 é como já disse espantoso e com o filtro gráfico ligado é belo, ainda hoje; mas o 2 tem uma condução terrível, as acrobacias não inovam, no seu todo desiludiu, esperava-se muito mais. Enfim, mas Motocross Madness aliviou-me a frustração, numa pontuação de 0 a 100, dou-lhe 55% só por causa do track editor.
Em Crime Killer aconteceu um holocausto como diz a história, mas foi nos estúdios que produziram o jogo. Os gráficos deviam-se envergonhar de dizerem que aproveitam o 3dfx, Cidades?, "pequenas aldeiaas " onde não existem mais de 4 ou 5 tipos de carros, efeitos de luzes não vi, e os veículos que nos dão são uma piada, trata-se de uma espécie de "Interstate 76" futurista e falhado. Para mim um jogo que não merece mais de 35%.
E V-Rally para PC pode ter resultado na consola e mesmo assim só pela publicidade que teve, porque só vi a versão PC, e era uma autêntica desgraça. Os carros à excepção do Peugeot Maxi, nada parecidos, ainda me lembro que escolhi o Subaru WRC, que no menu não parecia assim tão mau mas após o curto load, eu olhei para o meu monitor e perguntei: "quem foi o sacana que "gamou" o meu Impreza", e nisto um colega meu disse-me Acho que é essamancha azul aí á frente"; confessovos com franqueza que fiquei pasmado a perguntar se aquilo era a traseira do WRC. Mas os carros não são tudo. A condução era mesmo como o jogo, outra desgraça, o carro só "guinava", derrapagens controladas, que é o que se espera não existiam, não vale a pena falar mais, para mim os 30% que leva já são bons, atenção isto na versão PC, que foi a que experimentei. Já o F1 98, é melhorzinho mas se não tiveres uma 3dfx, deixa o jogo de lado porque optimizado para a 3dfx não é grande coisa. Salienta-se o facto do jogador ver os discos das rodas da frente em brasa, depois de uma travagem mais a fundo, isto só com 3dfx, eu pude ver isto pois tenho no PC uma Riva TnT 16 Mb (AGP), e uma Voodoo2 12Mb (PCI), mas com a Riva o jogo ficou com uns gráficos mesmo bastante piores, a definição do bólide piorou e o ambiente também e o pormenor nos dis-

O jogo

Este jogo é um excelente R.P.G. com mistura de estratégia. O jogador pode optar no princípio por 6 personagens e na continuação do jogo, por mais duas (Reinhart e Goldark). Este jogo tem o objectivo de unir as 8 personagens escolhidas pelos deuses para constituir a força do dragão.
E para o bem tem que haver o mal, não é? Por isso, essa força tem que impedir o deus masculino Madruk, que quer destruir a terra de Legendra. Os gráficos são razoáveis, a história é muito imaginativa, a jogabilidade é boa e as músicas são muito boas.
Nota:89%



Os Cinco Generais Secretos

Hayate e Shirox

Vá à cidade (não castelo) por baixo do Castelo de Mikeral. Vá com o seu Líder a essa cidade e encontre-se com Shirox, o aluno de Hayate. Derrote-o e aparecerá Hayate que dará um Strategy Runes, para deixar o Shirox em paz. Deixe passar a semana e depois, quando acabar as tarefas, volte outra vez à cidade onde encontrou o Shirox e lute com o Hayate (com o seu Líder, num duelo) e perca o duelo com ele. Não se preocupe que não morre. Hayate junta-se a si, incluindo o Shirox. Hayate é um ninja poderoso e que envergonha o Kyoem.

Vlad e Sierra (mais tarde)

Vá à Fiend Tower e lute com um vampiro chamado Vlad. Depois de ganhar o combate, ele fica seu prisioneiro e nas tarefas (Domestics) ele juntar-se-á a si. Semanas depois aparecerá Ryskim e Sierra. Vlad vai pedir-lhe para lutar com ele. Depois de derrotar Sierra e Ryskim, Ryskim foge e Vlad quebra o feitiço de Ryskim a Sierra. Sierra junta-se a si, mas fica no hospital porque está ferida e precisa de ser curada.

Vangal

Para ter esta personagem poderosa, vá à cidade entre o castelo Claystal e Ogrekeep. Falará um bocado com ele e lute com ele. Derrote-o, mas ainda não se juntarão. Na semana seguinte aparecerá outro dragão que o atacará. Chama-se Zado. Derrote-o (é um bocado difícil derrotá-lo porque em cada ataque só tira 1 HP), e ele foge, mas ele vai atacar outra vez. Quando o derrotar de vez no Domestics, o Vangal fala consigo e junta-se a si.

Capelas

Há três capelas neste jogo. Essas capelas têm as Armas contra o Mal. Mas para entrar é preciso saber quem o pode fazer:

Cape Shrine (Ao pé do castelo de Palemoon) - Mikhal, Leon e Junon
Snow Shrine (Ao pé do castelo de Tristan) - Wein, Goldark
Forest Shrine (Ao pé do castelo de Bozack) - Gongos, Reinhart e Teiris

Crests

Dragon Crests

Vá ao castelo de Claystal com uma equipa de generais com inteligência superior ou igual a 70 para procurar os Crests.

Spirit Crests

Vá com o mesmo tipo de equipa para os castelos Magicka e Stalwart.

Dicas

1ª- Começa por pôr as personagens principais Dragon Crests e Samurai Crests.
2ª-Dê Medalhas aos seus generais para ficarem com 100.

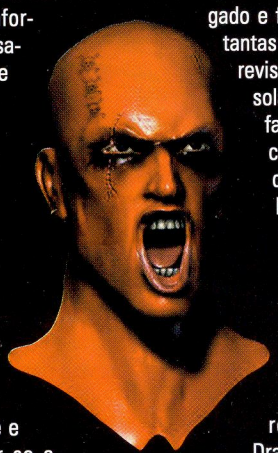
Debug Mode

No Press Start Button menu, mantenha pressionado os botões L, R, X e Z e pressione em Baixo, Baixo, Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Esquerda, Esquerda, Cima, Baixo, Direita, Direita, Direita, Start.

Outtakes

Para ter os Outtakes, chegue ao fim do jogo e quando disser "Fim", espere uns minutos e terá uma surpresa!!!.

cos não aparecia. Visto isto perguntei a um colega meu com uma Matrox 8Mb, como estava o jogo: estava na mesma. O jogo só vende por ser ter a licença da FIA, ter as pistas e carros todos e uma condução mais ou menos, de salientar que os efeitos sonoros estão também uma desgraça ao F1 98 dou 60%.
Mad Trax trata-se de um DethKarz, no modo "buggy" com gráficos "assim assim" mas condução que é uma tristeza. E ai daquele que falar mal do Dethkarz que quem conhece, de certeza que ao lêr estas linhas está a abanar a cabeça a dizer que sim, pode-se dizer que é um dos jogos de corridas arcade futurista mais espectacular do que já se viu, coisa que Mad Trax, e outro parecido o SCARS, que tem efeitos de luz acima da média mas a interactividade dos bólides com a pista é quase nula, estragando tudo. Mad Trax leva 34%, e SCARS 47%. Só para abrilhantar a página a minha pontuação do DethKarz é 96%, um jogo viciante e grandes gráficos.
E para acabar o assunto por hoje o WCW Nitro, outra sequela da famosa luta livre, que de gráficos não tem nada de lindo, e digo mais sem placa 3D o jogo parece uma proposta para o Spectrum. A fluidez de jogo parece um filme do Manoel de Oliveira, só o filme inicial é que safa um pouco o jogo que leva 28%.
Desculpem-me os que gostam de algum destes jogos se é que existem alguns..., não espera aí não peço nada desculpa alguns são mesmo uma vergonha, para o PC. É uma página arriscada mas sem "papas na língua", outra proposta é o relembrar de jogos marcantes na vida informática de cada um. E vou só salientar alguns títulos que me marcaram, Grand Prix 2 na altura tinha gráficos de deixar um Pentium 90, a cair para o lado, a saga Sonic para PC porque sou do tempo da Mega Drive, Doom2 quem não jogou? Duke Nukem 3D horas de vício garantidas, e já agora porque ficou esquecido uma nova versão para PC, International Rally Championship um arcade com multiplayer ultra viciante e boa jogabilidade vamos ver se a Europress se levanta depois do golpe do Colin McRae Rally da Codemasters ao Tommi Makinnen Rally, com o novo Rally Champion-ship. Pelo que vi num demo, estava maravilhoso, veremos a resposta do Colin McRae 2.
Tomb Raider 2 foi marcante no universo Tomb Raider, após o sucesso tímido do 1, o 2 deslumbrou o público, o terceiro abriu portas a outros do género, e tenho que desabafar, nunca vi um jogo ser tão divulgado e falado por tanta gente e tantas revistas, não houve uma revista de jogos tanto de consolas ou PC cdrom, que não falasse tanto de um jogo com uma beldade chamada Lara Croft em Tomb Raider3. Esta revista é o próprio exemplo disso, foi o jogo que ocupou mais páginas juntamente com a saga Final Fantasy, veremos se o quarto episódio está à altura de jogos saídos recentemente como Drakan que estou a adorar, Legacy of Kain 2 SoulReaver que já acabei e adorei, mas sublinhe-se que também é da EIDOS. Agora ando-me a passar com Re-Volt e Driver. Re-Volt por tudo o que o jogo tem, e Driver pelo enredo é um tipo de GTA misturado com um Test Drive 5 muito melhorado, ver os tampões do carro sairem disparados por causa de uma curva apertada um salto exagerado ou um forte arranque está bastante realista. É quase tudo fotografia desde as jantes aos próprios tampões, os carros, os prédios, está tudo muito lindo. Uma coisa lamentável mas pouco significativa são os pneus dos carros e o comportamento dos peões. Os do Midtown Madness estão um pouco exagerados mas divertidissimos, chegando por vezes a lançarem-se para a frente do carro, outra é o facto de não os atropelarmos mesmo quando chegamos a passar por cima deles, mas também assim o Midtown Madness livrou-se da critica, quanto a mim exagerada, em relação a jogos como Carmageddon. Quem é o tarado que depois de jogar um jogo destes vai para a rua atropelar criancinhas, será que é por causa do jogo que as estradas de Portugal são tão mortais?



Solução

Pokemon

O Pokemon é um daqueles jogos que se afirmou de tal forma, que é um "must".
Portanto, a SuperJogos não poderia deixar passar este fenómeno ao lado e, pela mão (caneta) do Lourenço Castro, aqui fica a respectiva solução para Game Boy.

Do leitor Lourenço Castro

PALLET TOWN

Neste jogo começas no teu quarto a jogar Super Nintendo. O que tens a fazer é descer as escadas e sair de casa. Não precisas de andar a vasculhar por todas as casas da cidade, basta ires pela saída a norte. Pois bem, o Professor Oak vai aparecer e levar-te ao seu escritório (ou laboratório) e pedir-te para tu escolheres um dos três Pokemons. Podes sempre ver os três e escolher o que mais te agrada:
- Squirtle - Pokemon da água.
- Charmender - Pokemon do fogo
- Bulbasaur - Pokemon da erva.

Escolhe bem (embora eu aconselhe o Bulbasaur pois é o que costuma ganhar mais combates) lembrando-te do seguinte: a água ganha ao fogo, o fogo ganha à erva e a erva ganha à água. Depois de escolherem, o Gary (ou o nome que tu lhe tenhas posto, sendo o nome dele original Gary) vai fazer a mesma coisa, e quando tu fores a sair ele vai-te desafiar para um combate. Ele não é muito difícil de ganhar, só é mais difícil se ele tiver escolhido o Squirtle e tu o Bulbasaur ou o Charmender. Mas vais ver que é fácil. Depois de teres ganho, o teu Pokemon vai crescer um nível. Agora sai do laboratório e segue para norte. Pelo caminho é normal que um Pokemon (ou mais) te desafie(m), mas esses são ainda mais fáceis do que o Gary. Pelo caminho vais encontrar um rapaz que te vai dar uma poção. Se o teu Pokemon estiver magoado volta para a Pallet Town e a tua mãe cura-os. Agora vais chegar a Virdian City.

VIRDIAN CITY

Primeiro de tudo vai ao Pokecenter (um edifício com uma tabuleta a dizer Poke) e depois à loja de Pokemons (com uma tabuleta a dizer Mart). Lá o dono(a?) vai te dar uma encomenda para o Prof. Oak. Volta para a cidade inicial (Pallet Town) e entrega essa encomenda ao Prof. Oak, que continua no seu laboratório. Ele, depois de lhe dares a encomenda, vai te dar, a ti e ao Gary, um PokeDex. O PokeDex é uma espécie de enciclopédia onde tu podes consultar os Pokemons que apanhaste e os que já viste. Agora podes ir à casa em cima e pedir um mapa à irmã de Gary. Depois volta para a Virdian City. Quando chegares a Virdian City vai à Mart (loja) e compra algumas Poke Balls (5 devem chegar) e algumas poções (cerca de 1 ou 2 chegam já que estás à beira do Pokecenter). Com as Poke Balls volta atrás e apanha uma Rattata e um Pidgey. Se quiseres vai a Oeste e lá terás que lutar com Gary (isto só se quiseres apanhar pontos de experiência para os teus Pokemons crescerem. A oeste também podes apanhar um Nidoran e uma Nidoran (masculino e feminina). Se precisares compra mais umas bolas e segue para norte até chegares à Virdian Forest.
Nota: Os arbustos à beira da estrada não podem ser cortados, só mais tarde.

VIRDIAN FOREST

Atenção: não gastes bolas a tentar apanhar Pokemons de outros treinadores pois isso não dá. Agora nesta área existem alguns itens espalhados (os itens têm a forma de uma bola) mas isso é secundário. Agora o que tens de fazer é ir para Nordeste e aí terás que lutar contra um treinador. Os Pokemons destes treinadores nesta floresta e em alguns outros sítios são todos insectos (Weedles, Caterpies, Metapod, ...) mas os deste são os seguintes: Weedle nível 6 e Caterpie nível 6. Agora é só seguir em frente (é um caminho que anda de um lado para o outro mas é sempre em frente. Depois terás que enfrentar mais dois treinadores. Os Pokemons que tu deves apanhar nesta área são:
- Pikachu
- Caterpie
- Metapod
- Weedle

Agora chegarás a uma saída que vai dar a Pewter City.

PEWTER CITY

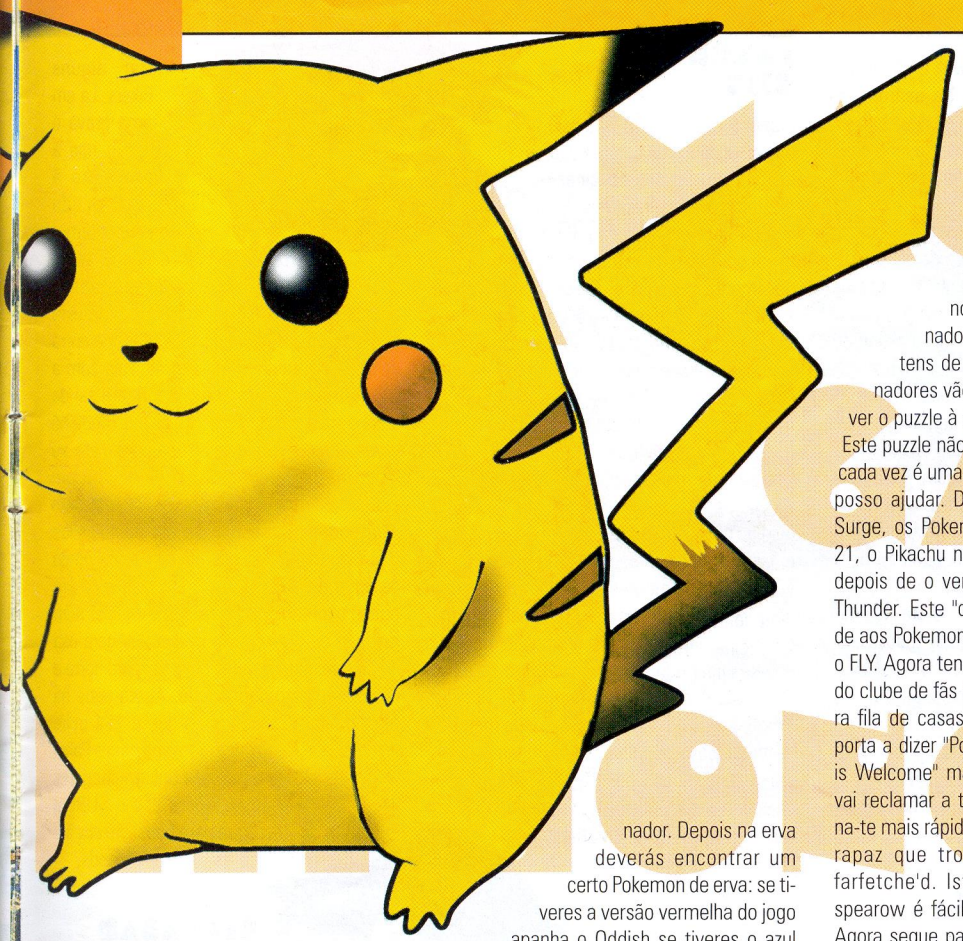
Agora em Pewter City vai ao Pokecenter (tenta fazer isto sempre que chegares a uma cidade) e depois, com o teu melhor Pokemon, vai ao ginásio (Gym). Neste ginásio terás que lutar contra o Brock. O Pokemons dele são o Geodude nível 12 e o Onix nível 14. Ele não é muito forte se tu tiveres subido de nível os teus Pokemons (basta lutares contra outros Pokemons [os pokemons, depois de um nível elevado, tipo 20, evoluem]). Se escolheste o Bulbasaur ou o Squirtle isto vai ser fácil, se escolhes-te o Charmender é melhor começar a pensar em subir de nível uma Weedle ou Caterpie. Depois de o teres vencido ganharás o "crashá" Boulder. Este "crashá" vai-te aumentar o poder dos Pokemons um bocadinho e vai te permitir usar o flash (os "crashás" quase todos dão-te a possibilidade de usares algumas habilidades especiais tais como o FLASH, o CUT, o FLY, o STRENGHT e o SURF. Para isso basta encontrares a pessoa certa e ela vai-te dar um HM** (o ** corresponde a um número). Depois é só equipá-lo no Pokemon adequado. O Flash vai-te permitir ver em sítios muito escuros. Agora vai ao Mart e compra algumas poções, Poke Balls e uma Escape Rope ou duas (as Escape Ropes servem para saíres de um edifício rapidamente). Agora é tempo de começares a subir de nível os teus Pokemons pois vais começar a encontrar inimigos mais fortes. Deves subir os teus até +/- o nível 20 (eu tinha um Venusaur, 2ª evolução do Bulbasaur, no nível 32, nesta altura!). Agora segue para Este e terás que lutar contra uma série (um pouco grande) de treinadores. Se precisares podes ir ao pokecenter as vezes que quiseres. Ou então se precisares mesmo usa uma poção, mas não deves gastar muito dinheiro porque o teu dinheiro deve ser +/- de 5.000 até 10.000, dependendo dos combates que fizeres. Agora deves chegar à entrada da Mountain Moon. Nessa altura já deves ter reparado que há um Pokecenter mesmo à porta por isso cura os teus Pokemons e depois entra na Mountain Moon. Nesta área deves apanhar um Jigglypuf.

MT. MOON

Nesta área não é só na erva alta (que por acaso aqui não existe) que aparecem Pokemons, é em toda a parte (mas não te preocupes que não são muitos). Aqui também vais ter de lutar contra alguns treinadores, mas são todos fáceis. Neste nível também vão aparecer pela primeira vez os Team Rocket que são treinadores comuns que em vez de treinarem Pokemons para se divertirem usam-nos para fazer mal. Agora neste nível é difícil explicar todo o caminho mas o que deves fazer é não entrar nem no primeiro nem no segundo escadote. Deves entra num escadote que tem um homem (Hiker) que por acaso também é treinador de Pokemons. Luta contra ele e desce pelo escadote. A partir daí o caminho é directo, só tens de lutar contra dois Team Rocket e no final contra um Super Nerd que está a guardar dois fosseis. Quando lhe ganhares escolhe um fóssil. Não importa o que tu vais escolher, o que importa é qual Pokemon é que vais apanhar no futuro :
- Se escolheres o Helix Fóssil vais ganhar depois o Omanyte
- Se escolheres o Dome Fóssil vais ganhar depois o Kabuto.

Quando saíres da Mt.Moon guarda o fóssil que escolheste pois só mesmo mais à frente é que vais precisar dele. Neste nível deves apanhar os seguintes Pokemons:
- Clefairy
- Zubat
- Geodude
- Paras

Cerulean City
Agora, neste nível, terás que derrotar Misty.



No ginásio há mais dois treinadores, o do princípio é opcional. Os Pokemons da Misty são a Staryu nível 18 e a Starmie nível 21. Deves levar pelo menos uma poção. A minha técnica é a seguinte: A Staryou mata-se facilmente, mas como a Starmie é um bocado mais difícil, ficas sempre a atacá-la com o teu melhor ataque até estares quase a morrer, aí usa uma poção para ficares com quase a vida toda e depois mata-a pois tens muito mais vida que ela. Depois disso vais receber o "crashá" Cascade. Ele faz com que os Pokemons de nível 30 te obedeçam (é verdade, os Pokemons com níveis muito elevados começam a desobedecer-te). Não tentes juntar dinheiro para um Bicicleta pois é muito cara, mas daqui a pouco vais ter uma.

A CAMINHO DA CASA DO BILL

Para ires a casa do Bill tens de ir para Norte por uma ponte, não deves chegar a ver a ponte pois aí o Gary desafia-te. Depois de teres morto todos os Pokemons do Gary vai ao pokecenter e cura os teus Pokemons. Agora, já na ponte vais ter de desafiar uma serie de 5 treinadores. Depois no final vira à esquerda e depois vai pelo caminho de erva que fica em baixo. Lá terás de enfrentar um treinador. Depois na erva deverás encontrar um certo Pokemon de erva: se tiveres a versão vermelha do jogo apanha o Oddish se tiveres o azul apanha o Bellsprout. Agora segue para a direita. Aí irás encontrar muitos treinadores, por isso é melhor ires ao Pokecenter várias vezes. Quando chegares à casa do Bill, não o encontrarás lá, apenas verás um Pokemon. Fala com ele e faz o que ele te pede. A seguir o Bill vai te dar um bilhete do S.S. Anne, um barco. Agora volta à cidade de Cerulean e vais ver que o policia saiu da frente de uma casa. Entra nessa casa e depois passa pelo buraco que está no fundo da casa. Aí encontrarás um Rocket. Luta contra ele e quando o conseguires vencer ele vai-te dar um TM 28 (que contem a habilidade DIG) Sai da casa e vai para sul. Aí encontrarás uma casa que, se entrares, verás umas escadas. Desce por elas e vais dar a um túnel. Segue por esse túnel e chegarás a Vermilion City. Neste nível terás de apanhar um Meowth (azul) ou um Mankey (vermelho).

VERMILION CITY

Em Vermilion City terás que fazer as seguintes coisas:
- Apanhar a cana de pesca antiga.
- Vencer o Lt. Surge para ganhares o "crashá" Thunder.
- Apanhar o Bike Voucher (para teres uma bicicleta!!!)
- E depois ir para dentro do S.S. Anne (Cruzeiro)

Para apanhares a cana de pesca basta ir a casa do mestre da pesca, a seguir ao pokecenter. Depois terás que ir ao ginásio para venceres ao Lt. Surge. Ele usa Pokemons de tipo eléctrico por isso deves usar um Digllet (que pode ser apanhado a Este na Digllets cave) ou um Geodude da Mt. Moon. Agora terás que, no ginásio, lutar contra os treinadores (não obrigatório) e depois tens de resolver um Puzzle (os treinadores vão te dando pistas para resolver o puzzle à medida que tu lhes ganhas). Este puzzle não tem uma única solução. De cada vez é uma diferente, por isso eu não te posso ajudar. Depois tens de vencer o Lt. Surge, os Pokemons dele são Voltorb nível 21, o Pikachu nível 18 e o Raichu nível 24. depois de o venceres ganharás o "crashá" Thunder. Este "crashá" dá-te mais velocidade aos Pokemons e também te permite usar o FLY. Agora tens de apanhar o Bike Voucher do clube de fãs Pokemon que fica na primeira fila de casas e tem um cartaz perto da porta a dizer "Pokemon Fans Club. Everyone is Welcome" mais ou menos assim. Agora vai reclamar a tua bicicleta. A bicicleta torna-te mais rápido. Numa das casa existe um rapaz que troca um spearow por um farfetche'd. Isto é aconselhável pois o spearow é fácil de encontrar o outro não. Agora segue para este e depois quando vires uma ponte sobre a água vai por ela até encontrares um barco. Entra nele.

S.S. ANNE

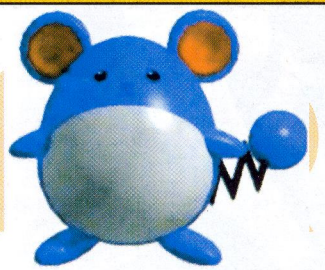
Depois de estares dentro do barco não há muito a dizer. Basta entrares por todos os camarotes e lutares contra os treinadores para ganhares pontos de experiência e muitas outras coisas. Mesmo no fim do barco vais encontrar o Gary. Ele vai-te desafiar. Depois de lhe ganhares segue pelo sítio de onde ele vinha e fala com o Capitão. Ele vai te dar o CUT HM. Esta habilidade vai-te permitir cortar os pequenos arbustos na estrada. Agora sai e vai para a Diglett's Cave que é um pouco mais a Este.

DIGLETT'S CAVE

Aqui também não há muito a dizer. Basta ires com a bicicleta, apanhar um Diglett e lutar contra os treinadores até saíres da cave. Quando saíres vais ver uma casa. Lá dentro um homem vai-te dar o FLASH HM. Esta habilidade vai-te permitir iluminar as caves mais escuras. Agora segue para este até encontrares o mini-labirinto.

MINI-LABIRINTO

Aqui segue sempre pela pista do meio e vira a Norte na última volta. Atenção se vais numa pista em que no princípio havia um homem perto de uma tabuleta, estás a ir mal. Agora segue para nordeste até estares na pista onde está uma Jr. Trainer. Luta com ela e segue para este. Aqui podes apanhar os seguintes Pokemons:



- Vermelho - Ekans
- Azul - Sandshrew
- Spearow
- Drowzee

ROCK TUNNEL

Antes de entrares no Rock Tunnel deves estar perto de um riacho. Atravessa-o e vai ao Pokecenter .Agora vai para norte e, nas ervas altas, apanha um Voltorb. Equipa o flash nele e segue para a cave. Dentro da cave (que é semi-directa) podes equipar a bicicleta para ser mais rápido pois o túnel é um bocadinho longo e tem vários treinadores. Dentro da cave deves apanhar os seguintes Pokemons:
- Zubat
- Geodude
- Onix
- Machop

LAVANDER TOWN

Quando saíres do túnel estarás a norte da Lavander town. Não tens de lutar contra treinadores nenhuns por isso vai ao Pokecenter e cura os Pokemons. Agora segue para Oeste e vai por um túnel (onde terás que lutar contra um treinador). Quando saíres do túnel estarás em Celadon City. Segue para a esquerda e apanha os seguintes Pokemons:
- Vermelho - Growlith
- Azul - Vulpix

CELADON CITY

Nesta cidade também se pode numerar as coisas que tu tens a fazer:
- Derrotar a Erkia e ganhar o "crashá" Rainbow
- Apanhar o Sliph Scope
- Apanhar a Eevee
- Apanhar a coin box
- Apanhar uma Fresh Water

A Erika até é mais ou menos fácil se usares um Pokemon pássaro ou do

fogo. Tens de combater só um treinador além da Erika. Basta ires com um Pokemon com o CUT equipado e ires pela direita (ou esquerda, pois é igual, penso eu) e passares por trás dessa treinadora (neste ginásio só existem treinadoras) e cortares o arbusto que lá está. Depois lutas com a primeira treinadora da fila de treinadoras e depois contra a Erika. Os Pokemons dela são: uma Victreebel nível 29 Tangela nível 24 e Vineplume nível 29. Os Pokemons dela são todos de erva. Com o crashá Rainbow (atenção: eu não estou a traduzir o nome dos crashás, ou de outros itens para esta solução ser mais precisa) os Pokemons que tenham um nível 50 passam a obedecer-te e poderás usar a habilidade STRENGTH. Agora tens de ir ao Game Corner, que é um edifício que tem um letreiro à porta a dizer "Game Corner". Entra lá e derrota o guarda que está a guardar um poster. Agora carrega no poster e vai-se abrir uma porta à direita. Entra lá. Agora terás que resolver um certo número de puzzles (um bocado fáceis) para chegares a Giovanni. Os Pokemons dele são os seguintes: Rhyhorn nível 24 Onix nível 25 e um Kangaskhan nível 29. Depois de teres derrotado o Giovanni ele vai largar o Sliph Scope. Apanha-o e depois sai do edifício. Se tiveres uma Escape Rope é melhor. Para apanhares uma Fresh Water basta ires à loja (que nesta cidade é um grande centro comercial) e vais ao último andar. Lá compras uma água e uma soda. Dá a soda à rapariga e ela vai te dar um TM. A água guarda-a. Agora volta a Lavander Town. (atenção: quando passares por um edifício qualquer e te disserem que as estradas estão fechadas dá uma Fresh Water a quem te disser isso).

LAVANDER TOWN 2

Nada mudou, vai para a Poketower (edifício enorme que parece que tem uma entrada de uma cave) e luta contra os treinadores e contra os fantasmas. Quando chegares ao segundo andar um fantasma vai lutar contra ti. Ele é o Marowak e não o podes apanhar. Se usares um bom Pokemon de água vai ser uma tarefa fácil. Quando chegares ao topo vais encontrar o Mr. Fuji que te vai dar a Poke Flute. Com ela poderás acordar os Pokemons adormecidos que te bloqueiam o caminho em dois sítios (Snorlax) e, também, quando em batalha os teus Pokemons (1, 2, ,3 ou mais Pokemons) estiverem a dormir podes acordá-los com este item. Agora vai para sul e usa a Poke Flute à beira desse Pokemon. Quando ele acordar vais ter de lutar contra ele. Tenta apanha-lo pois só existem dois no jogo todo. Dentro da Poketower poderás apanhar os seguintes Pokemons:
- Gastly
- Hunter
- Cubone

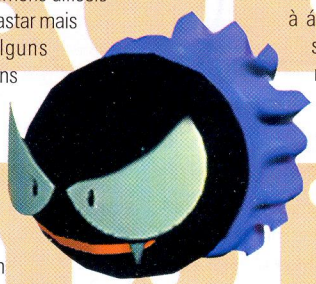
SAFFRON CITY

Em Saffron City tu deves ir lutar contra a Sabrina, mas como está um guarda (Team Rocket) está à frente do ginásio. Se quiseres podes ir ao ginásio ao lado (que é o Fighting Dojo) para ganhares o Hitmonchan ou o Hitmonlee. Só tens de lutar contra um dos treinadores mais o Black Belt. Basta ires encostado à parede da direita e lutares contra o último treinador. Depois lutas contra o mestre e escolhes um dos Pokemons. Agora, o Team Rocket que estava em frente do Silph co. Building adormeceu. Agora já podes passar. Lá dentro tens de decifrar um puzzle que eu não te vou poder explicar pois o puzzle é muito difícil e eu só o passei sem querer. Mas primeiro tenta encontrar a Key card e depois já podes entrar dentro das portas todas. Agora vais ter de lutar contra o Gary. Depois, um homem que está lá perto vai te dar o Lapras (Pokemon de água). Agora passa por outro portal e vais ter de lutar novamente contra Giovanni. Se estiveres a usar o Charmender ou o Bulbasaur isto vai ser fácil. Agora vais receber a master ball do presidente da Silph co. GUARDA-A, ela é muito importante. Agora os Team Rocket saíram da cidade, assim já podes ir ao Ginásio derrotar Sabrina. Os Pokemons dela são: Kadabra nível 38, Mr. Mime nível 37, Venomoth nível 37 e Alakazam nível 43. Quando a derrotares ganharás o "crashá" Mars que fará os teus Pokemons de nível 70 obedecer-te. Agora volta a Lavander town e depois segue para sul até ao sítio onde encontras-te o Snorlax. Por aí vais dar a Fuchsia City. Pelo caminho deves encontrar os seguintes Pokemons:
- Azul - Ditto, Venonat, Bellsprout e Weepinbell
- Vermelho - Oddish e Gloom
- Pidgey
- Pidgeotto

FUNCHSIA CITY

Primeiro de tudo, em Funchsia City, tens de ir lutar contra Koga, no ginásio. Dentro do ginásio existem paredes invisíveis. Para ires ter com Koga faz isto: Primeiro vai por baixo da estátua e, cuidadosamente vai para a direita. Chega até à parede da direita e vai para cima. Agora tens de lutar contra um Juggler. Quando o venceres vai até à parede do cimo a depois para a esquerda. Tens de lutar contra outro treinador. Agora anda para a direita-baixo para chegares a Koga. Os Pokemons dele estão todos mais ou menos entre os níveis 35-40. Se não tiveres o Bulbasaur (quando eu digo bulbasaur pode ser também uma das outras evoluções dele, ou seja o Ivysaur ou o Venusaur) leva montes de antídotos. Depois de o venceres receberás o "crashá" Soul. A defesa dos Pokemons fica um pouco maior e poderás usar o SURF. Agora vai para a Safari Zone. Aqui existem Pokemons únicos (só existem mesmo aqui) e por isso leva montes de great balls ou Ultra Balls. (mesmo muitas, para aí 15, pois há Pokemons difíceis de apanhar e deves ter de gastar mais de uma bola em alguns Pokemons. Alguns Pokemons que podes apanhar lá:
- Exeggutor
- Ryhorn
- Nidorina
- Nidoran

Na Safari Zone também deves apanhar o Gold Teeth e encontrar a Casa Secreta (Secret House). Lá vão te dar o SURF. Agora anda por lá até te acabar o tempo do Safari e depois vai à Warden's House que fica situada a Este do Pokecenter depois de um muro. Lá dentro dá o Gold Teeth ao homem e ele vai te dar o STRENGHT. Deves usá-lo num Pokemon forte (tal como o Hitmonchan ou o Hitmonlee) que esteja num nível elevado, tal como nas outras habilidades. Agora vai à casa ao lado e fala com o homem que lá está. Ele vai te dar a Good Rod. Vê na parte dos truques, um truque para fazeres aqui. Agora vai às traseiras e pesca alguns peixes no lago que lá está, depois tenta apanhá-los. Agora segue para Oeste até chegares à cicling road. Nesta estrada só se pode andar de bicicleta e a estrada é sempre a subir. Lá vais encontrar alguns Bikers. Lá em cima grava o jogo e usa a Poke Flute à beira do Pokemons adormecido e depois tenta apanhá-lo (se é que não apanhas-te o outro). Agora corta o arbusto que está um bocadinho mais à frente e entra na casa um bocado mais atrás. Fala com a rapariga e ela vai te dar o FLY. Agora sai da casa e vai a um sítio mesmo ao lado onde há ervas altas. Apanha lá um pássaro (isto se ainda não tiveres nenhum Pidgey ou um Pidgeotto, ou até mesmo um Pidgeot, isto são tudo evoluções do Pidgey) e equipa-lhe o FLY, agora equipa o SURF noutro Pokemon da água (tenta equipá-lo num Lapras ou em outro Pokemon mais forte, não o equipes num goldeen ou outro peixe fraquito). Agora usa o FLY e vai para Pewter Cuty, vai para norte e corta o arbusto que lá está. Agora entra na casa e fala com o homem que está á beira do fóssil, Ele vai to dar. Agora voa para a Pallet Town e vai para Sul até chegares à água. Agora usa o SURF e segue para baixo até chegares às Cinnabar Islands.



CINNABAR ISLANDS

Pelo caminho até aqui deves apanhar um Tentacool e outros peixes que te aparecem que tu ainda não tenhas. Agora vai buscar o fóssil que apanhaste na Mt. Moon e leva também o fóssil que te acabaram de dar. Agora vem para Sul até chegares à beira do rio e vai para Oeste e entra no último edifício. Lá dentro vai para a última sala e dá o primeiro fóssil ao Homem de cima. Depois podes ir ao Pokecenter curar os teus Pokemons e depois volta lá. Agora ele vai te dar um novo Pokemon. Depois repete o Processo com o outro fóssil e vai à loja. Lá compra algumas Ultra balls e alguns Burn Heals. Agora segue para o edifício em cima do centro de pesquisas e entra lá. Agora examina a estátua e verás que lá existe uma alavanca secreta. Carrega nela e sobe pelas escadas. Agora repete o processo com a nova estátua e volta a subir.

Agora carrega na estátua e segue para sul até chegares a duas saídas com um cientista à frente. Não precisas de lutar contra o cientista, basta seguires pela saída maior. Agora vais ter ao primeiro andar mas numa área onde não conseguias chegar. Derrota os cientistas até chegares à secret key. Agora sai do edifício e segue para o ginásio. Neste ginásio vais ter de combater contra quase todos os treinadores.

Quando chegares a Blaine tens de o derrotar, mas ele tem os seguintes Pokemons: Growlithe nível 42, Rapidash nível 42, Ponyta nível 40 e Arcanine nível 47. Se tiveres um bom Pokemon de água, usa-o ou um bom Pokemon de fogo. Vais receber o "crashá"

Volcano que sobe as habilidades especiais dos teus Pokemons. Agora vais ter de ir para as Seafoam Islands. Nesta área deves apanhar os seguintes Pokemons:
- Azul - Grimer, Muk e Vulpix
- Vermelho - Growlithe e Magmar
- Koffing, Wezzing e Ponyta

SEAFOM ISLANDS

Vai ao Pokecenter e depois vai à loja. Compra Ice Heals várias poções das melhores que lá houver, 1 ou duas Escape Ropes e várias ultra balls. Agora deves levar um Pokemon de fogo um eléctrico o Pokemon que tu tens com o STRENGHT um com SURF e o teu Pokemon inicial. Grava e entra na cave. Agora sobe para a bicicleta e anda até chegares à água. Agora usa o teu Pokemon com o SURF até passares para outra parte. Aqui sai para um sítio que só tem um espaço carrega lá e vais encontrar um item. Agora surfa até às escadas e segue para oeste (atenção: não subas as escadas). Agora quando chegares a outras escadas sobe-as. Agora segue em frente até chegares a um sítio que tem várias pedras claras. Empurra a primeira pedra a contar do princípio para cima até à parede. Agora empurra a outra pedra para baixo até ela cair num buraco. Agora empurra a outra pedra a seguir até poderes empurrar a última pedra para um buraco. Agora deixa-te cair no buraco. Agora surfa para norte até chegares a uma ilha com um Pokemon lá parado. Grava e depois fala com ele e ele vai-te desfiar para um combate. Este Pokemon é o Articuno e é de nível 50. Tenta pô-lo a dormir e depois atacá-lo até ele estar quase a morrer. Aí atira-lhe com ultra balls até o apanhares. Agora usa uma Escape Rope para saíres daí. Nestas caves deves apanhar estes Pokemons:
- Seel
- Dewgong
- Slowpoke
- Slowbro
- Psyduck
- Golduck
- Horsea
- Seadra
- Krabby
- Kingler
- Zubat
- Golbat
- Shelder
- Staryu

VIRDIAN CITY 2

Agora voa para a Virdian City. Agora, além do ginásio estar aberto, nada mudou. Vai ao pokecenter e depois à loja comprar umas poções. Este líder do ginásio (embora eu não diga quem ele é, para os mais curiosos podem usar o meu e-mail) tem os seguintes Pokemons: Dugtrio nível 42, Rhydon nível 50, Nidoking nível 45, Nidoqueen nível 43 e Ryhorn nível 45. Se lhe ganhares receberás o "crashá" Earth que faz todos os Pokemons obedecerem. Agora deves seguir para Oeste até chegares à liga Pokemon. Antes de lá chegares tens de lutar contra o Gary para continuares. Depois segue para lá (tenta levar o máximo de Full Restores) e passa por todos os guardas até chegares à Victory Road.

VICTORY ROAD

Tens de levar para lá um Pokemon com Strenght e outro com o Surf. Trás algumas Ultra Balls Poções das melhores, Escape Ropes e alguns Full Heal. Agora segue pela Victory Road. Acho que não tinha lá muita piada ajudar-te no último nível mas dou-te umas pistas: Se vires uma pedra que dê para puxar e tenha sítio para onde ir, fá-lo. Tenta não combater contra os treinadores. Foge de todos os combates contra Pokemons selvagens a não ser que ainda não os tenhas. Lá dentro também podes encontrar um Pokemon chamado Moltres. Tenta apanhá-lo. Quando saíres da Victory Road estarás no Indigo Plateau. Agora terás que vencer o Elite 4.

ELITE 4

A primeira dos quatro é Lorili, os Pokemons dela são: Dewgong, Cloyster, Slowbro, Jynx e Lapras.
O segundo é Bruno, e os Pokemons dele são: Onix, Hitmonchan, Hitmonlee, Onix e Machamp.
A seguir é a Aghata, os Pokemons dela são: Gengar, Golbat, Haunter, Arbok e Gengar.
O último é Lance, os Pokemons dele são: Gyardos, Dragonair, outro Dragonair, Aerodactyl e Dragonite.
Gary
Agora vais ter de lutar contra o Gary. Os Pokemons dele são: Pidgeot, Alakazam e Rhydon. A seguir depende do Pokemon que tu tenhas escolhido no principio.
Se tiveres escolhido o Bulbasaur ele terá o Exeggutor, Gyardos e Charizard.
Se tiveres escolhido o Squirtle ele terá um Gyardos um Arcanine e um Venusaur.
Se tiveres escolhido o Charmender ele terá o Arcanine o Exeggutor e o Blastoise.

POKEMON 150

Agora que já és o campeão da liga Pokemon podes ir apanhar o Pokemon 150, o MewTwo. Vai a Cerulean City e Surfa para norte até chegares a uma cave.
Entra lá e depois.... depois é muito fácil mas eu não te vou dizer. Nesta cave podes também apanhar o Dodrio, o Venomoth, o Kadara, o Rhydon, o Marowak, o Electrode, o Chansey, o Wigglytuff, o Ditto, o Parasect, o Raichu, o Arbock, e o Sandslash. Isto só te indica como chegar ao Fim. Ainda tens de os apanhar todos!!!

POKETRUQUES

Os truques que eu sei são poucos, mas mais vale poucos do que nenhuns.

Apanhar a Ultra Rod: para apanhares a Ultra Rod deves falar com o homem que te deu a Good Rod durante um bocado até ele te dar a Ultra rod.

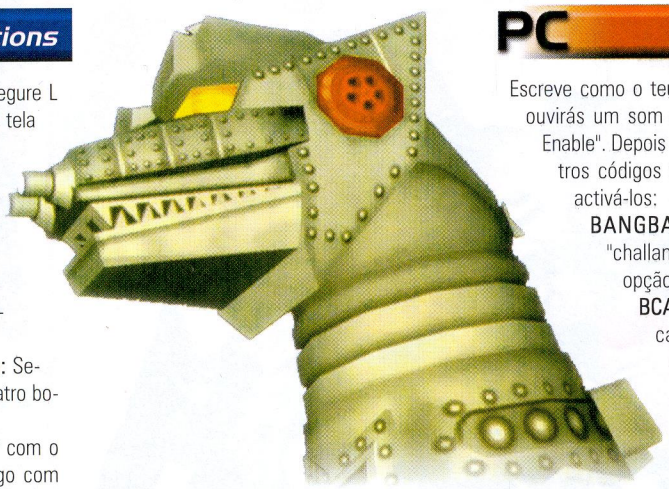
Apanhar a Awsome Rod: Deves primeiro ir para a cave onde se apanha o MewTwo e pescar na plataforma onde o apanhamos até sair o Mew. Primeiro deves apanhá-lo de depois repetes o processo mas mata-o. Vai se abrir uma porta. Surfa até lá e vais encontrar outro Fishing Guru. Ele vai te dar a Awsome Rod.

Pedra para evoluir o Charizard! Já não me lembro como de chama esta pedra mas para apanhá-la tens de seguir para a Unknow Dungeon e com o ItemFinder procurá-la. Ela vai te permitir evoluir a última fase do charmender, o charizard.

Dicas do leitor Nuno Nogueira

DC Godzilla Generations

Jogue como o Godzilla original: Segure L + R e pressione qualquer botão no tela de selecção do mostro.
Jogue como Mech Godzilla: Segure L + R e pressione qualquer dois botões no tela de selecção do mostro.
Jogue como Beta Godzilla: Segure L + R e pressione qualquer três botões no tela de selecção do mostro.
Jogue como o Godzilla Americano: Segure L + R e pressione qualquer quatro botões no tela de seleção do mostro.
Jogue como Minilla: Quando jogar com o Godzilla Americado, complete o jogo com sucesso.
Jogue como Dr. Serizawa: Quando jogar com a Minilla, complete o jogo com sucesso.



DC Sonic Adventures

Quando aparece o Sonic pressionar os seguintes botões: cima; baixo; esquerda; direita; e em simultâneo "A" e "START"

DC Marvel vs. Capcom

Escolher alguns jogadores secretos: Execute os seguintes códigos na tela de selecção do jogador.
Lilith: inicie por Zangief, então pressione esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, direita, direita, para cima, para cima, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para cima, para cima, para cima, para cima, direita, esquerda, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, direita, direita, para cima, para cima, para cima, para cima, esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, direita, para baixo. A caixa de selecção abaixo deve ser "war machine".
Roll: inicie por Zangief, então pressione esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, direita, direita, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para cima, direita, para cima, para cima, direita, direita. A caixa deve aparecer na direita de rockman.
Shadow Lady: inicie Port Morrigan, então pressione para cima, direita, direita, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para cima, para cima, para cima, para cima, direita, direita, esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, direita, direita, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para cima, para cima, direita, direita, para cima, para cima, esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo. A caixa aparecerá abaixo do Gambit.
Red Venom: inicie por Chun-li, então pressione direita, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, esquerda, para cima, para cima, para cima, para cima, direita, direita, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, direita, direita, para cima, para cima, para cima, para cima, esquerda, para cima. A caixa aparecerá acima de chun-li.
Orange Hulk: inicie por Chun-li, então pressione direita, direita, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, direita, direita, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para cima, para cima, para cima, para cima, para baixo, para baixo, direita, direita, para cima, para cima, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, para cima, para cima, para cima, para cima, esquerda, para cima. A caixa aparecerá acima de ryu.
Gold War Machine: Inicie por Zangief, então pressione esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, direita, direita, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, para cima, para cima, para cima, para cima, direita, direita, esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, para baixo, para baixo, direita, direita, para cima, para cima, esquerda, esquerda, para baixo, para baixo, direita, direita, para cima, para cima, para cima, para cima, para cima, para cima. A caixa aparecerá acima de Zangief.

N64 Mis. Impossible

Para começar a sua Missão Impossível com uma arma melhor e mais 30 tiros de brinde, digite os seguintes códigos depois de escolher o nível de dificuldade e antes de escolher a missão. Se os códigos forem inseridos correctamente, ouvirá a voz de Ethan dizendo "Ah, that's better". Apenas com os quatro últimos códigos listados não ganha as balas extras.
Pistola 7.65mm: C cima, L, C direita, C esquerda, C cima
Pistola 9mm: R, L, C baixo, 2 vezes C cima
Metralhadora Uzi: C direita, C esquerda, C direita, C baixo, R
Mini lançador de foguetes: R, L, C esquerda, C direita, C baixo
Personagens pequenos: C baixo, C cima, R, L, Z
Velocidade Máxima: C cima, Z, C cima, Z, C cima
Pés grandes: C baixo, R, Z, C direita, C esquerda
Cabeçudos: C baixo, R, C cima, L, C esquerda

Dicas do leitor João Pedro Oliveira

PC Toca 2

Escreve como o teu nome TOPDOWN, e ouvirás um som a dizer "Cheat Mode Enable". Depois é som escrever os outros códigos como teu nome para activá-los:
BANGBANG - No Modo "challange" existe uma nova opção
BCASTLE - Faz com que o carro salte quando se encosta a outro carro
BIGLEY - Todas as Pistas
CMDIFF - Seleccio-na o modo de dificuldade
CMFORD - Só o Ford Mondeo está activo
DINKYBIT - Oulton park, a mais comprida
DUBBED - Danifica o carro
ELASTIC - Montes mais altos
FASTBOY - Aceleração melhorada
JUSTFEET - Só as rodas são visíveis
LUNAR - Gravidade Lunar
LONGLONG - Corridas com 4 voltas
MECHANIC - Todos os Carros
MINICARS - Vista Micromachines
PADDED - Os carros ficam realmente danificados quando se embate nas paredes
PUNCHY - Continua-se no campeonato mesmo que não se tenha pontos suficientes
TECHLOCK - sistema ABS
TRIPPY - Fundo esquecido

PC M.D.K.

Para pôr no modo Deus, abrir o mdk95.exe com um editor de HEX, como o Hex Workshop, pode tentar encontrar o programa em: Filez. Vai para o offset 76487 e muda o 29 para 90 e no offset 76488 muda o C2 para 90.

Também se pode usar estes códigos:
ILIKETOLOB - Mortar
HEALME - 100hp
INEEDABIGGUN - Superchaingun
TORNADOAWAY - Tornado powerup
HOLOKURTISFUN - Decoy
NASTYSHOTTHANKS - Homing grenade
Parece que só se podem fazer uma vez por nível

PC Gangsters

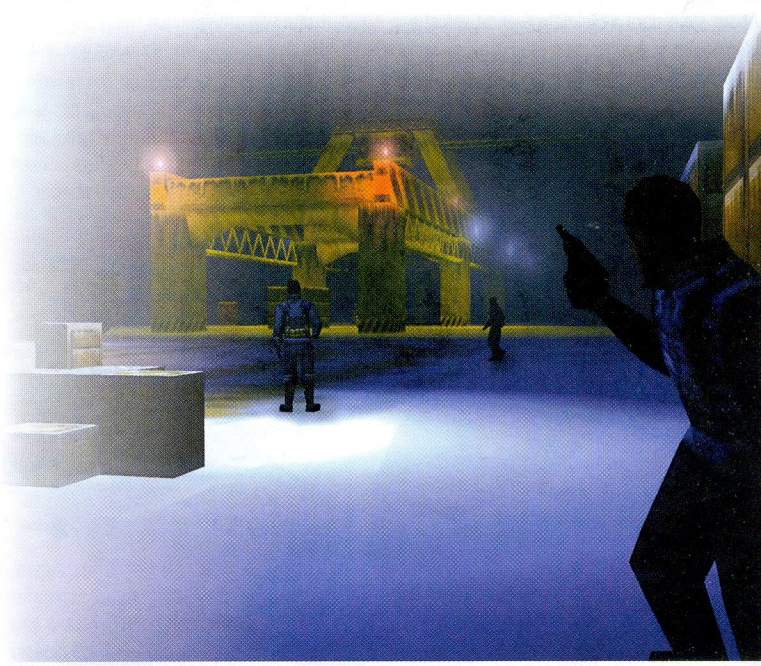
Digite um dos seguintes códigos em qualquer menu. Você ouvirá um som quando digitar correctamente. Digite o truque novamente para desactivar. As fraudes são escritas no registro, assim o truque estará disponível na próxima vez que jogar o jogo.
BIGANDPINK - Dificuldade difícil
BRINGMEBACKTOEARTH - Restaura Gravidade Normal
FLYMETOTHEMOON - Gravidade média
GIVEMESCORPIO - Liga do Escorpião
GIVEMETAURUS - Liga do Touro
IAMALAZYBASTARD - Menu Debug
JACKIMFLYING - Gravidade alta
REFLECTIONS - Modo espelho
TROTTERS - Dificuldade Expert
WARPSPEEDMRSULU - Hiper velocidade
WRECKEDONSPEED - Mega velocidade

PC Half-Life

Começa o Half-Life usando "hl.exe -console". Isto vai fazer com que possa usar a consola usando a tecla "\" (ao lado 1). Terás que escrever "sv_cheats 1" na consola primeiro.

Estes comandos poderão ser usados na consola:
/GOD - Modo Deus.
/NOCLIP - Atravessar paredes e voar.
/MAP xxxx - Vai para o mapa xxxx.

Aqui está a lista de nomes dos mapa
Um jogador



PC Hexen II

Pressione em "\" (tecla ao lado do 1) para trazer a consola. Na consola escreve estes códigos:

changelevel X - Muda de nível (X=nome do nível).
chase_active 1 - Vista de 3 pessoa.
give 2 - Arma numero 2.
give 3 - Arma numero 3.
give 4 - Arma numero 4.
give h ### - ### (exemplo: 999) vida.
god - Modo Deus.
impulse 9 - Todas as armas.
impulse 14 - Ovelha.
impulse 23 - Torcha.
impulse 25 - "Tome of Power".
impulse 39 - Modo Voar.
impulse 40 - Mudar de nível.
impulse 43 - Todas as armas, mana e objectos.
impulse 299 - 20 de cada artifacto.
name X - Muda o nosso nome para X.
noclip - Desliga o Modo "clipping".
sv_gravity ## - Modifica a gravidade para ##
notarget - Modo Invisível.
restart - Recomeça o nível.

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d; c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c;c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b; c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a;c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a; c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b; c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i; c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b; c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c; c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h; c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d; c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c; c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5; c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e; c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1; c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b; c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1; c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e; c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3; c5a1.

Multijogadores/Deathmatch:
boot_camp; bounce; datacore; lambda_bunker; snark_pit; stalkyard; subtransit; undertow; Hazard Course:; t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1; t0a0b2; t0a0c; t0a0d

/GIVE xxxx - Ficas em teu poder com o item xxxx.

Os seguintes Itens estão disponíveis no jogo:
item_airtank; item_antidote; item_battery; item_healthkit; item_longjump; item_security; item_sodacan; item_suit; ammo_357; ammo_9mmAR; ammo_9mmbox; ammo_9mmclip; ammo_ARgrenades; ammo_buckshot; ammo_crossbow; ammo_egonclip; ammo_gaussclip;ammo_glockclip; ammo_mp5clip; ammo_mp5grenades; ammo_rpgclip; weapon_357; weapon_9mmAR; weapon_9mmhandgun; weapon_crossbow; weapon_crowbar; weapon_egon; weapon_gauss; weapon_glock; weapon_handgrenade; weapon_hornetgun; weapon_mp5; weapon_python; weapon_rpg; weapon_satchel; weapon_shotgun; weapon_snark; weapon_tripmine

PC Age of Empire

Para ficares com madeira, comida, ouro e pedra. Pessione CTRL-N para começar um novo jogo e retornar ao menu principal com um jogador, vários jogadores... e escolha Single Player.
Escolha Campaign e agora a dica está habilitada.
F6 - Habilitar/Desabilitar visão total do mapa.
F7 - Habilitar/Desabilitar arma de fogo.
CTRL-T - Exibir um menu abaixo da madeira, comida, ouro e pedra .
CTRL-W - Dar 1.000 madeiras.
CTRL-F - Dar 1.000 comida.
CTRL-G - Dar 1.000 ouro.
CTRL-S - Dar 1.000 pedra.
CTRL-P - Colocar algumas pedras quando você clica com o botão direito do mouse.
CTRL-Q - Construir rápido.

Carregue ENTER e digite o seguinte:

BIGDADDY - Você ganha um carro com um lança foguetes (300 pontos de ataque, 500 pontos de golpe e um alcance de 15)
KILLx - Mata o jogador x (x = posição do jogador -> 1 a 8)
VICTORY - Termina o estágio.
REVEAL MAP - Revela o mapa inteiro.
PEPPERONI PIZZA - 1000 food.
COINAGE - 1000 gold.
WOODSTOCK - 1000 wood.
QUARRY - 1000 stone.
NO FOG - Sem neblina (ou Remove as armas de fogo).
STEROIDS - Permite a você todas as unidades e todas as versões aperfeiçoadas.
E=MC2 TROOPER - Photon Man com armas nucleares! Ataque de 300 e 88 de extensão.
HOME RUN - Vence o jogo (ou Cenário Bônus).
STEROIDS - Num jogo que não seja de campanha, tem todas as tecnologias e também as construções são instantâneas.
DIEDIEDIE - Todo morrem
RESIGN - Você é derrotado.
HARI KARI - Suicídio.
MEDUSA - Transforme os aldeãos - Depois de activar este truque, passe um dos aldeãos perto de um oponente. Agora ele ou ela se transformará num Cavaleiro Negro depois da morte. Então o Cavaleiro Negro se transformará em uma catapulta pesada após a morte.
PHOTON MAN - Dá-lhe o Photon Man, um soldado com uma laser blaster, capaz de matar elefantes com um único tiro. Estabeleça seu Império e clique no centro de uma cidade, então habilite este código.
GAIA - O planeta jogador dá-lhe controle sobre a natureza (Animais).
BIG BERTHA - Catapultas pesadas têm maior alcance e dano.
ICBM - Adquira 100 pontos de alcance.
HOYOHOYO - O sacerdote fica com 600 de golpe e anda muito rápido.
JACK BE NIMBLE - As catapultas jogam aldeões e vacas em vez de pedras - Seleccione uma catapulta, então habilite este código.
DARK RAIN - Arqueiro pode andar sobre as águas e se camufla de árvore.
BLACK RIDER - Transforma o arqueiro de cavalo para "Cavaleiro Negro" (60 pontos de golpe e ataque de 8).
ZEUS - Invulnerável.
FLYING DUTCHMAN - Transforma Jugger-naughts em Holandeses Voadores (Anda pela terra).
IDORULES - Unidades indestrutíveis.
I AM GOD - Receba tributos diplomáticos de outros jogadores.
TOUR DE FORCE - Captura imediata de ruínas, artefactos, arcas de guerra.
HARI KARI - Cometa suicídio.

PC Alpha Cetauri

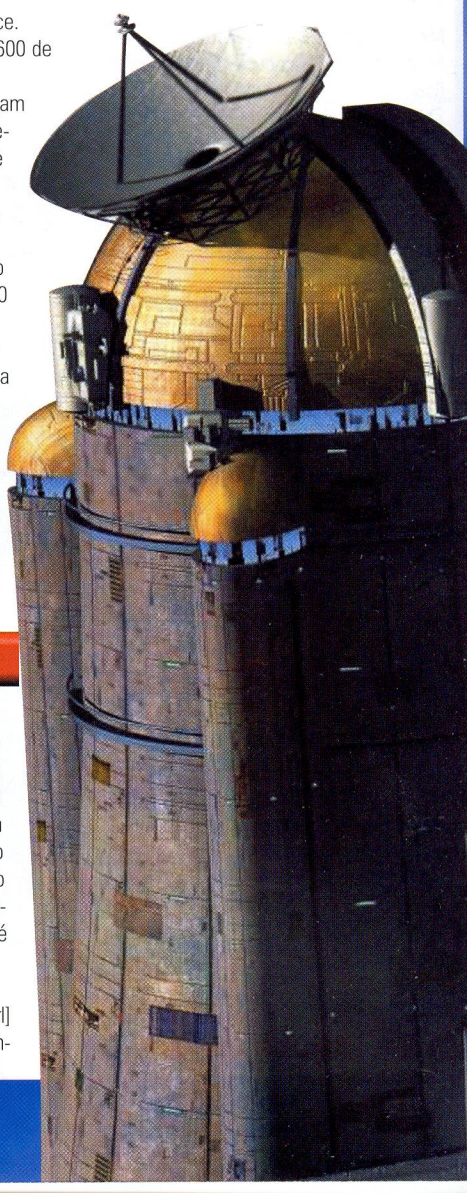
Visão de localizações inexploradas - Segure o botão esquerdo do mouse quando estiver pronto para mover uma unidade. Mova a unidade em cima da grade do mapa. Para cada passagem em cima do quadrado da grade, serão exibidas coordenadas e distância, junto com texto associado com marcos e cidades, até mesmo se o lugar é inexplorado (blacked out).

Códigos - Durante o jogo, aperte [Ctrl] + K para entrar no editor de mapa. Entrão, entre com um dos seguintes códigos para activar a função de fraude correspondente:
[Shift] + [F5] - Mude o ano
[Shift] + [F1] - Crie unidade
[Shift] + [F2] - Tecnologia de descoberta
[Shift] + [F4] - Edite créditos de energia
[Shift] + [F9] - Edite diplomacia de Facção
[Shift] + [F6] - Mate o oponente
[Shift] + [F3] - Troque lados e reset visão
[Shift] + [F8] - Veja sequências de FMV
[Shift] + [F7] - Ver de novo (View replay)
Y - Mapa completo

Dicas do leitor Nuno Sousa

PSX Soul Reaver

Cheat mode: Após o fim da segunda sequência "Full Motion Video", pressiona Select + Quadrado para acederes a um "Cheat Menu"
Todas as Habilidades: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Cima(2), Baixo, Direita(2), Esquerda, Círculo, Direita, Esquer-



da, Baixo. Então, sai da pausa para teres a habilidade de: atravessar vedações, portais e grades; escalar muros; disparar projécteis de força telecinética, nadar e possuir a "Soul Reaver".

Invencibilidade: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Cima(3), Direita, Triângulo, Quadrado, Direita. Se introduziste o código correctamente ouvirás um grito.

Restaurar a Energia (Saúde): Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Círculo, Cima, Esquerda, Cima, Esquerda.

Aumentar a barra de energia para o próximo nível: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Direita, X, Esquerda, Triângulo, Cima, Baixo.

Máxima Energia (Saúde): Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Direita, Círculo, Baixo, Cima, Baixo, Cima.

Restaurar a magia: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Direita(2), Esquerda, Triângulo, Direita, Baixo.

Máxima Magia: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Triângulo, Direita, Baixo, Direita, Cima, Triângulo, Esquerda.

Atravessar barreiras: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Círculo(2), Esquerda, Direita, Triângulo, Cima.

Escalar Muros: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Triângulo, Baixo, L2, Direita, Cima, Baixo.

Magoar Raziel: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Esquerda, Círculo, Cima(2), Baixo.

Soul Reaver: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Triângulo, L2, Direita(2), Baixo(2), Esquerda, Triângulo, Baixo, Direita.

Aerial Reaver: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona X, Direita, Cima(2), Triângulo, Esquerda(2), Direita, Cima.

Kain Reaver: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona X, Círculo, Direita, Triângulo, Esquerda(2), Direita, Cima.

Fire Reaver: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Cima, Direita, Cima, Baixo, Esquerda, Círculo, Direita, Baixo

Fazer a Fire Reaver: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Triângulo, Direita, Baixo, Círculo, Cima.

Projéctil de Força Telecinética: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Esquerda, Direita, Círculo, Esquerda, Direita, Esquerda.

Constringir: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Cima, Direita(2), Círculo, Cima(2), Baixo.

Force Glyph: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Esquerda, Triângulo, Baixo, Cima.

Stone Glyph: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Círculo, Cima, Esquerda, Baixo, Direita(2).

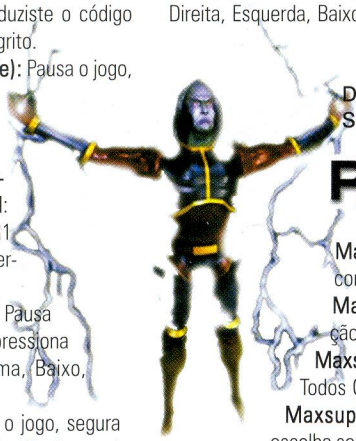
Sound Glyph: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Direita (2), Baixo, Círculo, Cima(2), Baixo.

Water Glyph: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Baixo, Círculo, Cima, Baixo, Direita.

Fire Glyph: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Cima(2), Direita, Cima, Triângulo, L2, Direita.

Sunlight Glyph: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Esquerda, Círculo, Esquerda, Direita(2), Cima(2), Esquerda.

Saltar entre planos a qualquer altura: Pausa o jogo, segura L1 ou R1 e pressiona Cima(2), Baixo, Direita(2), Esquerda, Círculo, Direita, Esquerda, Baixo.



Dicas do leitor Luis Santos

PC M.A.X

Maxamno - munições completas
Maxsurvey - localização de todos os recursos
Maxspy - localização De Todos Os Inimigos
Maxsuper - permite que a escolha seja elevada ao nível 30
Maxstorage - preenche as unidades de carga

PC Master of Orion 2

Carregue em alt e digite:
Einstein - toda a tecnologia
Seeall - modo god
Menlo - robots mineiros
Moola - 1000 bc

Dicas da leitora Natália Pires

PSX GTA2

Mete como teu nome:
- livelong
- itsallup
- bigscore
- highfive
- losefeds

PSX Crash Team Racing

Sei que este jogo ainda não saiu mas aqui fica já uma dica, para poderes jogar ao demo de spyro 2: vai ao ecrã de new game e a pressionar L1+R1 carrega: baixo, círculo, triângulo e direita.

PSX Quake 2

Pausa o jogo e carrega em L2, L2 R1, R2, R1, L2.

PC Turok 2

- oblivionisoutthere
- picasso
- trompem

Dicas do leitor Pedro Dionísio

PC Tomb Raider III

Todas as armas - "sacar" as pistolas primárias, dar um passo para trás, um para a frente, baixar, e saltar para trás.
Passar de nível- fazer o mesmo mas em vez de saltar para trás salta-se para a frente.

PC Actua Soccer

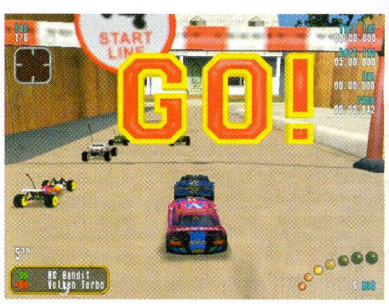
Correr o jogo a partir do ms-dos e escrever o seguinte: soccer -0114275549.

PC Doom 2

Invencível - iddqd
Todas as armas - idkfa

PSX V-Rally

Cima, Baixo Triangulo e X

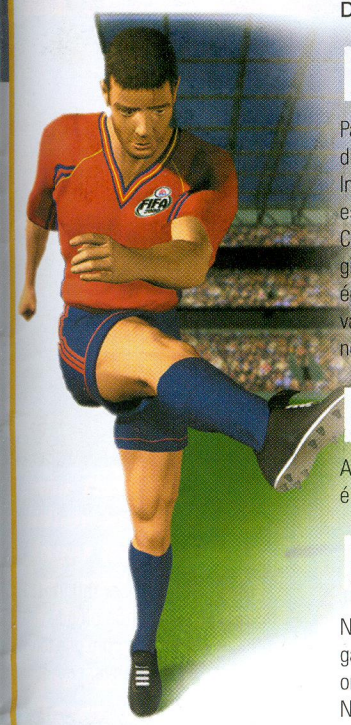


Dicas do leitor Sérgio Rafael

PC Re-Volt

Na roda onde se entra o nome escrever:
Carnival - todos os carros
Sadist - seleccionar a arma durante o jogo com o "left shift"
Tracker - todas as pistas
Changeling - mudar de carro durante a corrida
Tvtime - F5 e F6 dão origem a novas cameras
Urco - podes seleccionar um ovni

Agora um conselho, para destrancares carros novos escolhe no menu single race e ganha, faz isto em todas e em cada 3



Dicas do leitor Ricardo Trigueiro

PC FIFA 96

Para jogar com as cinco equipas escondidas EA Allstars, faça o seguinte:
Inicie o jogo normalmente. No écran de escolha de jogo, vai para QUIT TO DOS. Confirma a escolha. Vai aparecer uma página de créditos. Enquanto passa esse écran, digita XPLAY e em ENTER. O jogo vai para o écran de FRIENDLY GAME, e nele irão aparecer as equipas secretas

PC FIFA 97

A estrela do jogo chama-se McMillen e é americano.

PC FIFA 98

No ecrã de selecção de estádios, carregar em F5 e terás acesso a um ecrã cheat onde os podes activar.
Numa equipa escreve como nome de jogadores o seguinte

Eac Rocks - Cabeças grandes
Johnny Atomic - Mergulha
Dohdohdoh - Bola maluca
Urlofus - Paredes invisíveis
Xplay - Batata quente
Footy - Movimentos tontos

PC FIFA 99

Escreve "WIN" enquanto o jogo está a carregar e aparecerá o tempo de Inverno com comentários a condizer.

PC FIFA 2000

Aqui estão todas as cheats para o Fifa 2000. Para as activares vai ao menu de opções ao 'cheats'. Aí digitas as seguintes cheats. Tens de fazer isto no menu, não durante o jogo, não as podes activar ou desactivar durante o jogo.
LIGHTSOUT - Glow Mode
BURNABY - Campo EAC
SIZZLE - Lightning Mode
MOMONEY - Dinheiro Infinito
DIZZY - Alien Mode
HOOLIGAN - Equipas Bonus

ou 4 pistas seguidas dão-te carros novos, e no modo time trial tenta encontrar as estrelas nas pistas para teres novos carros

Do leitor Carlos Sousa - Olhão

PSX Crash T. Racing

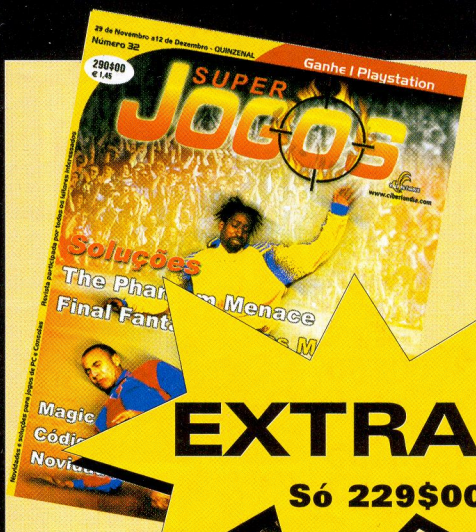
Novas arenas de batalha
No modo arcada para um jogador, acabe os níveis de dificuldade fácil, médio e difícil para obter quatro novas arenas.
Obter N Trophy
Acabe o nível Roos Tubes no modo Time Trial.
Arenas extra
Para aceder a novas arenas de batalha, vença as quatro Cup Races no modo arcada, no nível de dificuldade correspondente:
Pista - Dificuldade
Nível da cave - Difícil
Parque de estacionamento - Fácil
Arena Norte - Médio
Nave de nitros Oxide
Para aceder a esta nave espacial, tem de possuir as quatro chaves Boss.

PC Darkstalkers

Talbian alternativo
Escolha J. Talbain no ecrã de selecção de personagens, mantenha pressionado Select, e pressione os três botões de soco ou Pontapé.
Cores Extra
No ecrã de selecção de personagens, escolha a sua personagem e dê dois socos ou dois pontapés. Este truque também funciona com as sombras masculinas e feminina.
Sombra Masculina
Para jogar com esta sombra, vá para o ecrã de selecção de personagens, escolha a caixa com um ponto de interrogação e pressione Select 5 vezes.
Sombra feminina
Para jogar com esta sombra, vá para o ecrã de selecção de personagens, escolha a caixa com um ponto de interrogação e pressione Select 7 vezes.
Jogar como Oboro
Vá para o ecrã de selecção de personagens, escolha bishamon, mantenha pressionado Select e pressione qualquer botão.

PSX Ape Escape

99 balas de explosão
Para apanhar até 99 balas de explosão pause o jogo e pressione R2, Baixo, L2, Cima, Direita, Baixo, Direita, Esquerda.
Vencer Specter
Para vencer Specter facilmente, no nível Monkey Madness, em vez de usar a fisga, use o Super Hoop.
Apanhar macacos
Para os apanhar sem o carro RC, tudo o que precisa é do Slingback Shooter e de uma bomba Flash. Mude para a visão na primeira pessoa com o Slingback Shooter e dispare sobre o macaco até ele correr para uma das fendas. depois, mude para bomba Flash e acabe com ele. Corra rapidamente para ele e equipe-se com a rede.
Apanhe o macaco e pronto.
Lutadores extra
Pode conseguir lutadores extra no mini-jogo Specter Boxing derrotando-os no modo Championship, embora tenha de o fazer várias vezes para os conseguir a todos.
Peak-Point Matrix
Para conseguir o quadro secreto em Ape Escape, tem de derrotar Specter no nível Monkey Madness (o Carnaval) e esperar que o final acabe (incluindo a ficha técnica). Depois, Quando o jogo lhe der a opção, volte para Time Station e grave o jogo. Em seguida, vá para todos os níveis e acabe de apanhar os macacos que deixou escapar. Quando tiver apanhado todos os macacos, o Peak-Point Matrix abre-se. É aí que vai enfrentar Specter pela última vez e, finalmente, apanhá-lo. Depois verá o verdadeiro final.
Salvar uma Vida
Quando cair de um penhasco, pressione Start e escolha Exit. Assim, irá para



Sabia que...
Pode poupar até 1.460$00 !!!

Basta fazer AGORA a sua ASSINATURA!

Ofertas Adicionais:
Para além do desconto efectivo no preço de capa desta revista, ao efectuar a sua assinatura oferecemos-lhe ainda:

- 1 Cartão de membro do Clube de Informáticos
- 1 Página Presença na Internet

Boletim de Assinaturas

Assinatura Anual (24 edições) ☐ **5.500$00**
Assinatura Semestral (12 edições) ☐ **2.880$00**

Nome: ☐☐☐

...mplete a sua Colecção

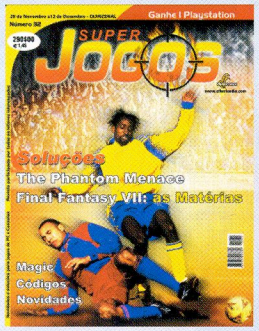
Cada revista: 290$00

Pacote 6 revistas:
1560$00

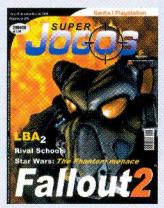
...cote 12 revistas:
2880$00

...cote 18 revistas:
3960$00

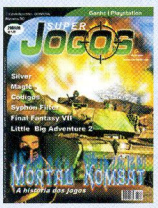
...cote 24 revistas:
4800$00



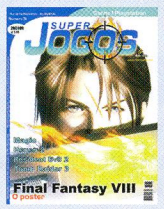
27



28



30



31

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

...dições anteriores

...DICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

...ne:

...rada:

...igo Postal:

...io ☐ Vale Postal ou
☐ Cheque
à ordem de Vias do Futuro, Lda.
☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

...d.

SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos

...MESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Dicas do leitor João Tormenta

PC C&C

"... com este guia do Command & Conquer para aqueles que têm o jogo à pouco tempo e ainda não sabem organizar as suas tropas..."

Créditos - Nunca gastes todos os teus créditos em unidades. Guarda algum para emergências;
Atacar - Para atacar qualquer coisa, pressiona [Ctrl];
Defesa - As unidades do computador não atravessam as barricadas de sacos de areia. Constrói um muro que vai da tua base até à base inimiga e cerca-a com sacos: o teu rival não poderá atacá-lo, nem colher Tiberium. Constrói um grande exército e ataca por trás da barricada;
Ocupação - Contrói um exército decente, com algumas lança-grandas, Humm-Vee ou Bugs, tanques e um APC. Enche o teu APC de engenheiros. Move todo o exército num ataque maciço. Encosta o APC nos prédios inimigos, descarrega os engenheiros e toma posse dos prédios.
Isca - Jogando com NOD, não construas SAM Sites. Usa um soldado como isca, bem afastado da tua base, para os ataques de A-10, que geralmente vêm do norte. Renova a tua isca sempre que for destruída.
Construction Yard - Tenta sempre destruir ou capturar o Construction Yard. Sem ele, o teu rival não consegue construir qualquer instalação, inclusive protectores Guard Tower e Turrets, que tanto atrapalham.
Dinheiro - Se precisares de dinheiro, podes vender algumas instalações. Dá para vender unidades, mesmo não sendo permitido pelo jogo. Move um tanque velho, por exemplo, para perto de uma instalação.
Selecciona o botão de venda e move o ícone "$" para a instalação e, depois, para cima do tanque, bem perto dele. Aí basta clicar no tanque e receberás metade do que gastaste para construí-lo.
Mais créditos - Não construas Silos quando não houver espaço para Tiberium.
Começa a construir algo grande e, antes de acabar, pare e cancele. O Tiberium gasto voltará na forma de créditos.

Para fazer miniguners infinitos:
1) Tanto faz ser do nod ou gdi;
2) Funciona somente com gun torret, sam site, obelisk, advanced guard tower, e guard tower;
3) Venda uma dessas construções e rapidamente a selecciona de novo antes que acabe a animação da venda e aperte "s" para parar de vender.
Dependendo da construção vão sair de 2 a 5 miniguners:
gun torret - 2 miniguners
sam site - 4 miniguners
obelisk - 5 miniguners
advanced guard tower - 5 miniguners
guard tower- 3 miniguners

a time Station com o mesmo número de vidas que tinha antes de cair.

Dash de carga máxima
Carregue dois ou três níveis e depois cancele com um Dash. Estes Dashes evitam os ataques de nível inferior. Por exemplo, Dash de nível 3 evita ataques de nível 2.
Selecção de nível
Pressione Start no ecrã de selecção de nível para escolher um nível aleatoriamente.
Personagens secretas
Termine o modo para um jogador com qualquer personagem e, depois, no ecrã de selecção de personagens, pressione Start nessa personagem para obter a personagem escondida.

DC MK Gold

111-111 - Arma livre
123-123 - Sem poder
222-222 - Arma aleatória
012-012 - Modo Noob Saibot
321-321 - Modo Big Head
020-020 - Chuva encarnada
444-444 - Armado e perigoso
050-050 - Kombat explosivo
555-555 - Muitas armas
002-002 - Armas de todos os tempos
666-666 - Kombat silencioso
100-100 - Desactivar arremessos
010-010 - Desactivar estragos máximos
001-001 - Corrida ilimitada
110-110 - Sem arremessos nem estragos máximos
011-011 - Covil de goro
022-022 - Poço
033-033 - Deuses ancestrais
044-044 - Túmulo
055-055 - Mundo dos ventos
066-066 - Covil de reptil
101-101 - Templo Shaolin
202-202 - Floresta viva
303-303 - Prisão
313-313 - Fosso de gelo

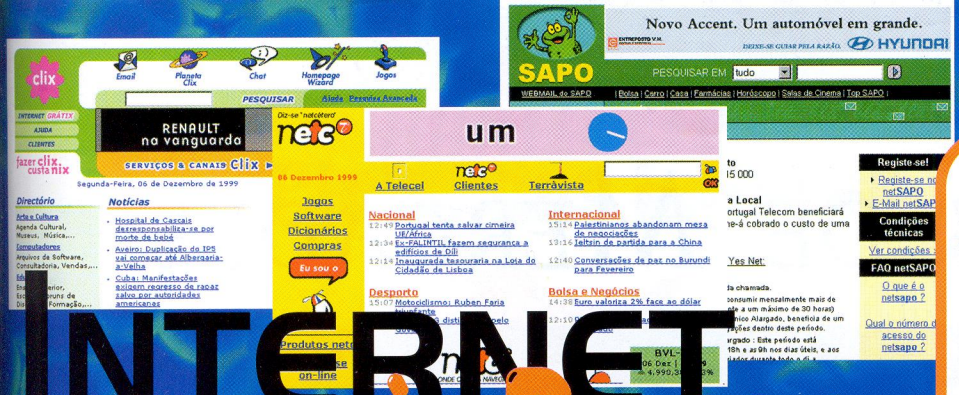
DC Speed Devils

Dinheiro extra
Durante o jogo, pressione A, Direita, A, Direita, Cima, B, A.
Saltar de classe
Durante o jogo, pressione Baixo, Direita, Baixo, Direita, A, X, A.
Nitros Infinitos
durante o jogo, pressione Baixo, Cima, Baixo, Cima, A, X, A.
Todos os carros e Pistas
Durante o jogo, pressione B, Direita, B, Direita, Cima, B, Cima.

Dicas do leitor Ricardo Sousa

PC Champ. Man. 3

Aqui deixo o nome de alguns jogadores para aqueles que como eu apostam na juventude:
GR - Morten Hyldgaard e Patrick Eklund
D - K. Gustavsson, R. Spong e S. Walter
M - M. Hoseth, Daniel Montenegro, Patrick Antonen, Riquelme e Pablo Aimar
A - Sofiane Kone e Dean Crowe



INTERNET À BORLA

Qual o Melhor servidor Internet ???

Dos leitores Power Players (Helder & Michael)

"Agora que a Internet é Grátis, não temos que olhar em primeiro lugar para o Preço, mas sim para a Qualidade e para as vantagens de que ele dispõe. Agora tudo mudou, e existe cada vez mais pessoas ligadas á Internet, por isso á que escolher a melhor opção, para uma ligação rápida, totalmente preparada e com grande qualidade. Depois de grandes pesquisas e detalhes o Grupo Power Players (Helder & Michael) traz á nossa revista de jogos (pois não é só jogar um pouco de net descontrai sempre) tudo sobre os *Isp´s Portugueses."

Net.Sapo

Slogan: Tudo por nada
Empresa (Distribuidor): Telepac, PT

Como faço para me registar ao servidor NetSapo? Muito simples, Basta entrar no portal do NetSapo: www.netsapo.pt e preencher o formulário correctamente.
Pode telefonar para o numero do NetSapo e pedir o Cd de ligação.

Como faço para me conectar ao NetSapo?
Aqui está algo que a Telepac não pensou, não pensou nos principiantes, pois teremos de nos conectar manualmente através do assistente de ligação à Internet.
Há outra maneira de o fazer, telefonando para o número Grátis do NetSapo e pedires o Cd, assim irás conectar-te à internet automaticamente.

Tenho direito a Email ? Sim, mas não em casa, o que eu quero dizer é que para acederes ao email do NetSapo terás de entrar na página do NetSapo e introduzires o teu nome de utilizador e a palavra passe, ao contrário do Clix e dos outros não recebes o e-mail no Outlook Express.

Vantagens: A grande vantagem deste servidor é ser da Telepac, o *Isp com mais experiência no mercado português.
Outra vantagem é o desconto Yes net da Pt que nos dá 10% de desconto após um certo n.º de impulsos.

Opinião do Grupo: Não o aconselha-mos a ninguém, tem utilizadores a mais, o que faz com por vezes não consigamos fazer nem sequer um Pequeno Download.

Pontuação: 7/10

Netc fri (Free)

Slogan: Voa onde os outros navegam
Empresa (Distribuidor): Telecel

Como faço para me registar ao servidor Netc? Tal como todos os outros servidores podemos fazer o registo no Portal do Netc, www.netc.pt.
Ou comprando o Cd me custou 350$00 e que agora custa 500$00 (quem os percebe!!!!????).

Como faço para me conectar ao Netc? Como já referi antes utilizando o Cd do Netc (500$00) não terás trabalho nenhum em te conectar pois o Cd falo-a automaticamente, caso já estejas ligado á internet e já te registastes no portal da Telecel então utiliza o assistente de ligação incorporado no Windows 98.

Tenho direito a Email ? Claro, apenas um, mas terás direito também em recebê-los através do Outlook Express.

Vantagens: Velocidade razoável, poucos utilizadores e acesso a todo o tipo de sites.

Desvantagens: Este servidor tem um grande senão, pois só é grátis até ao fim do ano de 99, pois brevemente terão a rede fixa da Telecel (toq) e certamente terão alguma promoção em conjunto.

Opinião do Grupo: Para ser sincero este é o *Isp que mais utilizo, visto ser este o primeiro a aderir à internet grátis, utilizo este *Isp para pesquisar e navegar.

Pontuação: 9/10

Clix

Slogan: Agora Fazer Clix Custa Nix
Empresa (Distribuidor): Sonae, Novis.

Como faço para me ligar ao servidor Clix ? Adquirindo o Cd-rom Grátis Disponível em todas as lojas Sonae, Ex. Continente, Modelo, Optimus, etc.
Ou através Página (Portal): www.Clix.pt.

Tenho direito a Email ? Sim, o *Isp Clix dá-nos oportunidade de termos Múltiplos endereços de email, e poderemos recebe-los no Pop.* ou seja no Outlook Express (conforme o programa) o que nos facilita muito a vida, mas se tiveres problemas com isso do POP.* e não conseguires configurar a tua conta de email, então também podes receber os teus emails no Portal do *Isp.

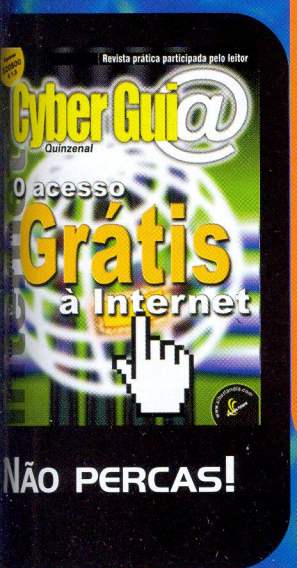
Vantagens: Este servidor tem várias vantagens em relação aos outros, se formos ao portal do Clix vamos reparar que temos direito a Entrar no Planeta Clix, melhor dizendo temos o direito a construir a nossa Home Page, e temos 10 Mb disponíveis para ocuparmos com a nossa criatividade.
Outra das vantagens é a limitação de clientes, pois apenas
Podem aderir ao *Isp um determinado numero de pessoas, (segundo os representantes Clix) o que tornará o acesso á Internet muito mais rápido em relação aos outros *Isp´s.

Desvantagens: Este *Isp não tem nenhum problema muito importante.

Opinião do Grupo: O Clix oferece-nos várias vantagens e uma boa rapidez e qualidade de ligação, parece-nos ser muito fiável e de muito bom gosto, por isso achamos uma boa opção para todos aqueles que desejarem aderir ao servidor da Novis.

Pontuação: 10/10

*Isp- Servidor Internet



Para uma navegação perfeita

1º passo- Em primeiro lugar terás de registar nos 3 Servidores.
2º passo- Procurar um NetPac 10 horas de acesso à Internet grátis, consegue-se arranjar em vários sítios, por exemplo em revistas de informática costumam oferecer talões de pedido de NetPac 10 horas grátis.
3º passo- depois de te conectares a todos, ficarás com todos eles disponíveis na janela de ligação de acesso telefónico que te aparece antes de te conectares à Internet. Clique no quadradinho que diz guardar palavra passe, pois senão terás de te lembrar de todas elas o que é uma grande chatice, a menos que utilizes sempre a mesma.
4º passo- Agora utilizarás todos os servidores mas cada um a seu tempo.

Qual o Servidor? E Porquê!!!?

Downloads
Quando Desejares fazer downloads utiliza o NetPac 10 Horas Grátis, porque é o mais rápido e o mais eficiente para Dowloads, mas lembra-te, aproveita bem pois só tens 10 horas Grátis, se quiseres mais terás de carregar a conta.

Chat, Irc e Mirc
Utiliza o NetSapo pois se passares bastantes horas na conversa não te interessa a velocidade, e quanto mais falares mais desconto (10% Yes net) tens na conta ao fim do mês.

Navegar, Surfar e Pesquisar (Antes das 9:30)
Aconselho o Netc que certamente é o melhor e o mais rápido para o Surf, antes das 9:30 pois, na hora económica geralmente está subcarregada.

Navegar, Surfar e Pesquisar (Depois das 9:30)
O Clix será a escolha certa, para a hora económica, pois tem um velocidade razoável a nível de navegação, apesar de ser um pouco mais lento do que o Netc, é mais rápido no horário económico.

Email, qual o melhor?

O servidor email melhor é de certeza o da Novis, o Clix, podemos ter mais do que um email, e podemos também recebe-los em Pop0 ou seja através do outlook Express.

Para todos os Leitores que não conseguiram fazer algum passo ou não intenderam alguma coisa e favor contactar: **powerplayers@portugalmail.pt**

MAGIC The Gathering

MÁSCARAS DE MERCÁDIA

Do Leitor Mauricio Canelas

"Na ultima edição pediram as novidades da nova expansão de MAGIC "Máscaras de Mercádia" - (mercadian masques).
Eu fui à procura e achei algumas coisas interessantes como a historia, novidades e algumas regras que estavam no folheto do baralho que comprei por isso vamos lá começar com isto ."

Em Máscaras de Mercádia, a nova expansão de Magic, à venda desde o inicio do mês, voltamos a tomar contacto com Gerrard e a tripulação da Bons Ventos, depois da sua fuga do plano de Rath, em Êxodo.
Aterrando num plano desconhecido, os heróis são atacados por uma tribo nómada, os Cho-Arrim, que levavam a nave consigo, e por soldados de Mercádia, uma estranha cidade situada no topo de uma montanha invertida, que aprisionam a tripulação.
Quando Gerrard e os companheiros se aproximam dos subúrbios, aproveitam-se da multidão para escapar.
Entretanto, Orim, capturada com a Bons Ventos, aproveita para conhecer melhor os Cho-Arrim, um povo espiritual que sofre com o oportunismo, de Mercádia.
O seu líder, Cho-Manno, explica que tomou a vinda da Bons Ventos como um sinal da profecia da libertação do jugo de Mercádia, cujos habitantes são evasivos e distantes: a nobreza é desinteressada e preguiçosa e os cidadãos egoístas e paranóicos. Os goblins que Gerrard encontra são os maiores e mais inteligentes que já viu e parecem, de facto, controlar a cidade, apesar do seu tom servil. Existe ainda uma guiada de assassinos, os Cateran, que povoam os becos mais escuros.

Descoberta preocupante

Gerrard contacta o Magistrado Chefe e convence-o a ceder-lhe soldados e mercenários Cateran para tentar recuperar a Bons Ventos. Depois de os treinar, marcham para o território dos Cho-Arrim, onde tem lugar uma violenta batalha. Os Cateran massacra-nos de tal modo que Gerrard e forçado a usar as topas para os deter e, mais uma vez, é preso.
Takara faz um novo acordo com o Magistrado, segundo o qual a tripulação reparará a Bons Ventos em troca sua libertação. Sisay, Hanna e Orim viajam até Saprazzo, uma cidade rival, para recuperar um artefacto necessário ao arranjo.
A Vizir local e amigável mas recusa-se a cedê-lo. Durante as negociações, este acaba por ser roubado e Orim e acusada, embora mais tarde seja ilibada.
Em Mercádia, Takara consegue libertar a tripulação e recuperar artefactos perdidos ligados à lenda do deus Ramos.
Em conjunto, descobrem as ruínas dos Thran, uma serie de naves de guerra prontas para invadir Dominária e lutam contra uma máquina de guerra, batalha durante a qual Takara foge com os artefactos.
Os exercitos dos Cho-Arrim e dos Saprazzan atacam Mercádia e vencem, enquanto Gerrard ajusta contas com volrath. A profecia cumpre-se mas Gerrard não está feliz:
Mercádia não é a única ameaça e ele volta a Dominária para planear a defesa. Mas isso fica para a próxima expansão.
Aqui acaba a longa e cansativa historia que demorei uma meia hora a escrever para vocês, mas ainda falta as novidades e as regras.

As novidades são que esta expansão traz cartas de Mercenários e rebeldes que vão revolucionar a tua horda; põe uma em jogo e recruta outras do teu deck em todos os turnos.
Cansado do limite de 4 cartas? Com os novos Magi-modeladores podes transformar qualquer carta na tua mão numa magia oportuna como Esconjurar ou Chuva de Pedra. É como comprar a carta que precisas, a qualquer altura.
Esta expansão apresenta também pela primeira vês terrenos básicos, ou qualquer outra carta Premium ou seja brilham todas para que possas construir o teu deck só de cartas premium. Ainda falta as regras.

A expansão Máscaras de Mercádia não acrescenta nenhuma regra nova ao ambiente de jogo de Magic.
Entretanto, algumas das habilidades das caras podem parecer um pouco confusas aos jogadores que não as conheçam.
Vejam, a seguir, uma breve descrição dessas habilidades.

Custos Alternativos:

Algumas cartas dão a opção de pagar um custo alternativo ao invés de pagar o custo de mana normal. Por exemplo, Reunir Ramosiano diz: "Se você controla uma planície, você pode virar uma criatura desvirada que você controla, ao invés de pagar o custo de mana de Reunir Ramosiano." Estes custos substitutivos são pagos no mesmo momento em que você pagaria o custo normal. Se uma outra carta exige que você pague uma quantidade de mana adicional para baixar uma magica, você continua tendo de pagar aquele adicional, mesmo que tenha usado o custo alternativo. As magicas que verificam o custo mana de uma magica, como a Supressão Magica, continuam verificando o custo normal, independentemente de como você tenha pago pela magica.

Custos adicionais e escolhas

A frase "Como um custo adicional para baixar <nome da carta>" indica um custo extra para baixar uma magica. O custo extra tem de ser pago quando você baixa a magica, exactamente como o custo normal. Se você não poder pagar o custo adicional, não poderá baixar a magica. Se a magica for anulada, você já terá pago o custo adicional.
A frase "Conforme você baixa <nome da carta> entra em jogo" indica escolhas ou custos que são exigidos como parte da acção de colocar uma permanente em jogo. Isso se aplica, independentemente de como a permanente seja colocada em jogo: não importa se ela e criada directamente por uma magica, ou se é trazida para o jogo por algum outro efeito.

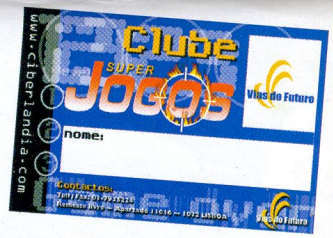
Habilidades "Para Todos"

Umas quantas cartas tem habilidades que podem ser usadas por qualquer um dos jogadores e não somente pelo controlador da carta. Quem quer que jogue a habilidade será o controlador dela. (Isso só é importante se alguma outra carta baseia o seu efeito no controlador de uma habilidade. Por exemplo algumas habilidades são desencadeadas se uma magica ou habilidade controlada por outro jogador o obriga a descartar).

"Procure em Seu Grimorio"

Algumas cartas lhe permitem procurar em seu Grimorio ou no de seu oponente, por cartas que atendam a uma determinada exigência e depois fazer alguma coisa com elas. Caso você não encontre aquilo que procura, você não faz nada. Você não é obrigado a procurar no Grimorio inteiro; na verdade, você não é obrigado a procurar nada, mesmo que esteja lá. Ufa acabei espero que isto sirva para esclarecer quase tudo sobre "Máscaras de Mercádia" .

Clube dos leitores



Uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!

O "Clube de Leitores" pode estender-se para além das páginas e do circulo das nossas revistas, já que vai ser distribuído um cartão de sócio a cada assinante ou colaborador, e de futuro este poderá vir a ser objecto de colaborações com outras entidades (lojas, etc.).
Mas, porque temos de contar com o presente, este espaço pretende incluir uma série de produtos que possam interessar a cada um, e que qualquer leitor possa adquirir com determinadas vantagens que realmente lhe compensem.
A par do privilégio aos leitores, teremos obviamente de privilegiar mais os nossos assinantes, pois eles próprios já antes confiaram em nós e merecem esse privilégio.
O mesmo se passa com todos quantos participam para o conteúdo e dinamismo de cada revista, quer sejam assinantes, leitores ou simples "ocasionais". Sempre que alguém contribua para que a "sua" revista se torne melhor, deve ser recompensado.

Como o faremos?

Esta ideia tem sido amadurecida durante meses, e resolvemos adoptar o seguinte mecanismo:

VIP – Via Informática Postal

Vamos recuperar uma ideia original da Vias do Futuro, uma "loja" de produtos diversos, que possam interessar a qualquer "informático" (computadores), "Cibernauta" (Internet) ou "ludomaníaco" (jogos).

a) Esta loja vai poder comercializar um **vasto leque de produtos** (de que a Vias do Futuro já é representante/revendedora), e estes produtos poderão ser adquiridos por qualquer leitor, para que as condições da VIP terão de ser boas ao ponto de vos poder interessar. Esses produtos farão parte de um catálogo futuro, mas desde já passa a ser incluído em cada edição das nossas revistas uma "montra" de produtos, nesta mesma página.
b) A VIP vai funcionar como **clube**, ou seja, cada leitor pode ser membro, de acordo com o seguinte critério:
- Qualquer leitor passa a sócio da VIP após a primeira encomenda;
- Todos os assinantes são sempre (por inerência) sócios da VIP;
- Os colaboradores (com artigos, participações, etc.) passam automaticamente a membros da VIP;
c) O benefício directo aos sócios VIP (da "Via Informática Postal", mas também "Very Important Persons") é dado por um sistema de pontos. Cada ponto vale um escudo e:
- Cada sócio é sempre detentor de um determinado número de pontos, que lhe são atribuídos quando efectua uma assinatura em qualquer revista, ou quando merecidos por uma colaboração prestada para o conteúdo de uma qualquer publicação, ou depois de efectuada uma primeira encomenda;
- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até á totalidade da encomenda pretendida (que será então gratuita);
- Cada produto apresentado vale também determinado número de pontos, que são oferecidos depois da aquisição (válidos para posteriores encomendas).
- Todos os pontos podem ser **acumulados**.

Depois desta descrição, resta-nos partir para a apresentação de produtos, o que começará a ser feito já na próxima edição, onde cumpriremos também as preferências que vocês nos fizerem saber pelo cupão junto (ou fax, e-mail, etc.).
Quanto aos pontos a que muitos de vós têm já direito, vamos proceder à actualização da base de dados de assinantes e, à oferta de pontos a todos quantos participem. Neste caso, os pontos são dados na própria edição em que vocês participam, e desde logo poderão utilizar (ou acumular) esses pontos.

Agradecemos todas as sugestões que nos queiram fazer, para corrigir erros neste mecanismo, ou aperfeiçoá-lo evitando possíveis injustiças, serão bem vindas.

Os nossos contactos:

Av. da Republica, 83-5
– 1050 Lisboa

Remessa Livre 11016
– 1032 Lisboa Codex

Tel./Fax.: 21 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

A sua sugestão

A sua opinião para aperfeiçoar este Clube de leitores é importante, e também as suas preferências com a indicação do tipo de produtos que mais gostaria de ver na "montra VIP". Pode sugerir-nos todo o género de produtos relacionados com a informática, jogos ou Internet.

Envie-nos esta informação por correio, fax ou e-mail:
Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Codex
Tel./Fax.: 21 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

Via Informática Postal

Revista prática participada
INFORMÁTICA
PC Manual
Quinzer
Apenas
320$00
€ 1,6
Revista prática participada pelo le
Cyber Gui@
Quinzenal
o acesso
Grátis
à Internet
da navegação na
Quinzenalmente